

ACÇÃO > NEO GEO: FATAL FURY SPECIAL

GAMES

MEGA

Aladdin

EM
BUSCA
DA
LÂMPADA
MÁGICA



SUPER NES

- ★ ROCKY RODENT
- ★ JURASSIC PARK
- ★ CAPITÃO AMÉRICA

MEGA

DINOSAURS FOR HIRE

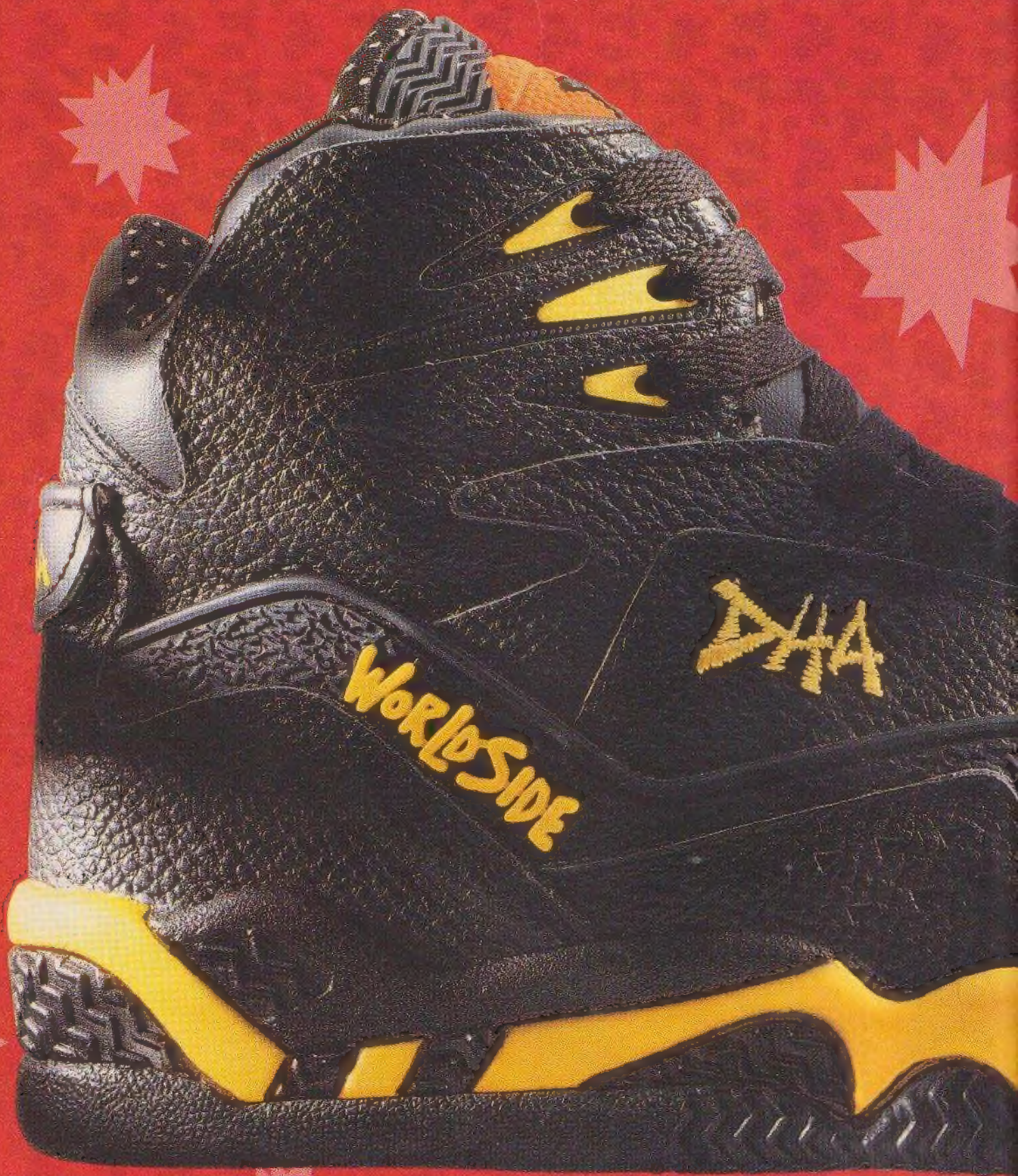
AÇÃO TOTAL ATÉ O FIM

GATS

EXCLUSIVOS CARDS
ANIMADOS DE
STREET FIGHTER 2

IMAGENS INÉDITAS DE **SONIC** EM DESENHO ANIMADO





O TÊNIS DE BASQUETE ATTACK É O MESMO QUE OS JOGADORES D

Mova suas tropas! Attack!



DHARMA

TIPE DHARMA - YARA DE FRANCA USAM NOS JOGOS DA LIGA NACIONAL!

START

MEGA ALADDIN

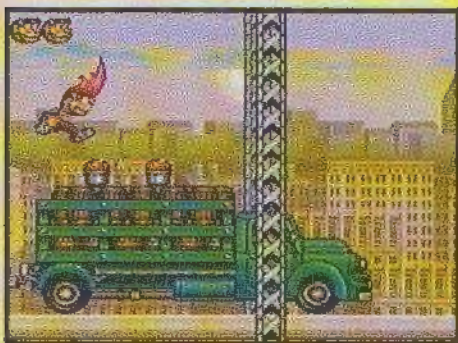
A espera acabou. Chega às prateleiras a primeira versão do desenho animado dos estúdios Disney



MEGA DINOSAURS FOR HIRE

A Sega presenteia seu público com um jogo de ação

SNES ROCKY RODENT



Um bicho-fera com mil topetes incrementados num game com gráficos da hora

NEO GEO FATAL FURY SPECIAL

Um superjogo com novos personagens e golpes

SHOTS

- ★ A Atari lança o seu console de 64 bits, o Jaguar
- ★ E a Nintendo dá detalhes do projeto Reality
- ★ Exclusivo: Imagens do desenho animado de Sonic, que pinta no ano que vem.

SUPER NES

Rocky Rodent	8
Sengoku - Densyo	10
Wing Commander - Secret Missions	11
Jurassic Park	12
Capitão América e os Vingadores	14
Super Widget	15
Dicas	15

MEGA DRIVE

Aladdin	16
Dinosaurs for Hire	18
Haunting starring Polterguy	22
General Chaos	23
Zombies Ate My Neighbors	24
Dicas	25

MASTER SYSTEM

Spider-Man - Return of the Sinister Six	26
Krusty's Fun House	28

NINTENDO

The Flintstones	
The Surprise at Dinosaurs Peak!	30
Dicas	30

PC

Gobliins	32
----------	----

NEO GEO

Fatal Fury Special	34
--------------------	----

SUPER NES

MEGA

MASTER

NINTENDO

PC

NEO GEO

PILOTOS

Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima, Ioiô, Tadeu Cerqueira Pereira, Wagner P. Hernandez



**NOSSO
SELO PARA
OS GAMES
MUITO ESPECIAIS**

Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista



SOS	Nós tiramos suas dúvidas	5
CARTAS	Você dá o recado	5
SHOTS	O videogame pelo mundo	6
AÇÃO GAMES CLUBE	Fazendo rolos	36
PRÓXIMA EDIÇÃO	Se ligue no que vem por aí	38



JURASSIC PARK (Mega)

Como derrotar o Dr. Grant usando o Raptor, no último estágio?
SALLO BENIGNO
Recife, PE

Manja os dois esqueletos nesse tela? O da direita é pequeno e o Dr. Grant está bem em cima dele. O da esquerda é grandão. Pois bem, você deve colocar o Raptor entre os dois, virado para a esquerda e bem pertinho da base de sustentação dele. Faça o seu dinossauro dar patadas na base e o esqueleto cairá, derrubando o Dr. Grant. Que maldade!

SPLATTERHOUSE 3 (Mega)

Por favor, existe alguma maneira que possa ajudar-me neste jogo? Não consigo acabá-lo.
MARCOS BALARDIN
Porto Alegre, RS

Não espere algum truque misterioso, tipo seleção de fases ou vidas infinitas, pois até agora não vimos pintar nada do gênero para este jogo. Agora, se você quiser passwords para as fases, aí vão algumas:

FASE 2 - REISOR
FASE 3 - ETLUB
FASE 4 - TEKROH
FASE 5 - RUATNC
FASE 6 - PHENIX

ROAD RASH (Mega)

Qual é a password pra ver o final do jogo?
ANTÔNIO CARLOS MARTINS
Valparaíso, GO

Use a password
21111 05VTO
102HF 47132. Com ela, você vai direto para o último nível. Mas é preciso correr e, de preferência, cruzar a linha de chegada da prova para ver o final, viu, meu?

MORTAL KOMBAT (SNES)

É possível jogar com o Reptile, Goro e Shang Tsung? Quero dizer, usá-los para lutar contra outro personagem?
DIOGO C. BORGES
Uberlândia, MG

Não dá. Goro e Shang Tsung são chefões e, na versão atual de Mortal Kombat, são controlados pelo computador. O mesmo acontece com o Reptile.

SÓ DICAS

Se você quer macetes, truques e passwords, vá correndo às bancas e compre nosso especial SÓ DICAS.

São dicas quantíssimas para 196 jogos de Mega, SNES, Master, NES. Não perca!

STREET FIGHTER 2 (SNES)

Gostaria de saber quais são as funções dos botões do joystick do Super NES para executar os comandos do jogo: soco fraco, soco forte etc.
PABLO QUEIROZ
São Paulo, SP

Neste jogo dá pra configurar o joystick, ou seja, escolher os botões que vão executar os comandos básicos: três tipos de soco e três tipos de chute. Leia nossa matéria na edição 40 com atenção e você vai sacar como o lance funciona.

SUPER MARIO BROS 3 (Nintendo)

Comecei a jogar este game recentemente e gostaria de co-

nhecer algumas dicas.
MARCEL H. BRANDÃO
Torrinha, SP

Nas edições 42 e 43 publicamos um verdadeiro festival de dicas sobre a idêntica versão para Super NES deste game. São warp-zones, lugares para acumular pontos, vidas e bônus. Procure as matérias sobre o cartucho Super Mario All Stars e leia atentamente a parte que fala de Super Mario Bros 3: você vai fazer a festa.

BATMAN RETURNS (Nintendo)

Estou jogando este game há vários dias e não consigo passar da fase 3. Entro numa janela e volto para a anterior. Por quê?
DANIEL A. A. BIZZOTO
Belo Horizonte, MG

Ué, Daniel, será que você não está entrando pela janela errada? No prédio da fase 3 tem uma janela aberta no andar superior, ao lado de um letreiro. Estique seu gancho até lá e suba: o jogo continua normalmente, sem essa de voltar atrás.

CARTAS

SOS/CARTAS Av. Nações Unidas, 5777
2º andar - São Paulo, SP - cep 05479-900

INJUSTIÇA

Por que o Nintendinho não vai ter uma versão de Mortal Kombat, se até o Master vai ganhar uma?
FABIANO Q. DA SILVA
Osasco, SP

Sinto que o Nintendo 8 bits está sendo discriminado por não ter uma versão de Mortal Kombat. É uma injustiça
RAFAEL A. M. OLIVEIRA
M. Zandeirante, DF

A Nintendo não deu nenhuma explicação do por que não encomendou uma versão de Mortal Kombat para o Nintendo 8 bits. Mas com tanta gente chi-

ando, quem sabe ela não mude de idéia? Pois afinal, se até o Game Boy tem uma...

MASTER

Na Europa, conheci vários games para Master System que não foram lançados ainda por aqui. Por que isso acontece? Estes jogos são compatíveis com o console brasileiro?
NATÁLIA F. VASCO
Rio de Janeiro, RJ

O Master System tem muitos fãs na Europa. Por isso, vários lançamentos feitos para o console saem primeiro lá. Estes cartuchos são compatíveis com seu console brasileiro.

PLAYTRONIC

Os cartuchos para Super NES que a Playtronic está vendendo no Brasil servem no meu videogame americano?
ANDRÉ FIORI PATRÍCIO
São Paulo, SP

Fique sossegado, André: os cartuchos Playtronic são inteiramente compatíveis com seu Super NES americano. E têm a vantagem de trazer um manual de instruções em português.

PRÓS E CONTRAS

Estou fazendo um trabalho para a escola sobre videogames. Gostaria de saber quais os benefícios e também os problemas que

jogar videogame traz às pessoas.
HENRIQUE P. DE ASSIS
Nova Iguaçu, RJ

O videogame é uma forma de diversão que aprimora a coordenação motora fina, estimula o raciocínio, os reflexos e a tomada de decisões rápidas. Mas como tudo que é demais faz mal, o videogame praticado em excesso pode causar fadiga visual, problemas nas articulações dos dedos ou uma certa dependência psicológica - o cara fica viciado e aliena-se de tudo. Mas nós não somos as pessoas mais indicadas para falar do assunto. O melhor é tentar colher opiniões de outros profissionais, como médicos, pedagogos e psicólogos.

NINTENDO NÃO DESISTIU DO CD ROM

Em agosto, a Nintendo anunciou que estava desenvolvendo um videogame de 64 bits junto com a empresa Silicon Graphics. A notícia caiu como uma bomba no mundo dos games e continua rendendo. Recentemente, o presidente da Nintendo of America, M. Arakawa, deu uma entrevista nos States e fez outra revelação importante para os Nintendomaniacos: a empresa não desistiu de lançar um CD ROM para o Super NES.

"Não desistimos, embora reconheçamos que este projeto esteja um pouco atrasado. O certo é que ele não tem nada a ver com o Reality, nosso projeto de 64 bits. São coisas

completamente diferentes", afirmou Arakawa, sem dar no entanto uma previsão de quando este CD ROM estaria pronto.

Mas se o acessório para o Super NES, que utiliza jogos em CD, ainda é um mistério, o mesmo não acontece com o Reality. Arakawa revelou novas características técnicas do supervideogame. Veja no quadro desta matéria.

VEJA COMO SERÁ O REALITY

O processador central do Reality, um chip Risc de 64 bits, terá capacidade de processamento da ordem de 100 MIPS (Milhões de Instruções Por Segundo).

Este processador é suficientemente poderoso para gerar ou movimentar 100 mil polígonos por segundo, capacidade igualável à de uma estação de computação gráfica profissional.

Os sons produzidos pelo Reality terão qualidade comparável aos dos CD Players.

A paleta de cores do novo videogame pode chegar a 10 milhões de tons.

O Reality terá uma capacidade de processamento entre 120 e 200 vezes maior que a do SNES.

O novo videogame será configurado para trabalhar tanto nos padrões de cores NTSC como PAL, tornando desnecessárias as transcodificações. Ele também terá uma saída de sinal de vídeo compatível com a TV de alta definição (HDTV).

SAQUE ALGUMAS DAS CARACTERÍSTICAS DO SUPERCONSOLE, ANTECIPADAS PELO PRESIDENTE DA NINTENDO OF AMERICA, SR. M. ARAKAWA

O presidente da Nintendo of America confirma a data de lançamento do aparelho para fim de 95 (que peninha...) e a intenção da empresa em fixar seu preço em 200 dólares. Segundo ele, é mais provável que o Reality não tenha nenhum tipo de compatibilidade com o Super NES (e muito menos com o Nintendo 8 bits e Game Boy), pois são aparelhos completamente diferentes. "Vamos continuar fabricando todos estes sistemas e deixar, para o consumidor, a decisão de optar por aquilo que ele achar mais conveniente".

ATARI LANÇA SEU 64 BITS

Atari? A fabricante daquele videogame de 8 bits que já saiu de moda? Isso mesmo. Por estes dias, ela está lançando nos Estados Unidos o videogame mais poderoso feito até hoje: o Jaguar, de 64 bits. Com linhas arrojadadas, joystick de 18 botões e uma capacidade para mostrar 16 milhões de cores s-i-m-u-l-tâ-n-e-a-s, o novo console é um concorrente poderosíssimo para a geração 16 bits da Sega e Nintendo e até para o recém-criado 3DO, de 32 bits. As primeiras unidades começam a ser vendidas por 200 dólares, incluindo um cartucho e um joystick.

O Jaguar tem ao todo três processadores: um de 64 bits, um de 32 bits (ambos de tecnologia RISC) e, de quebra, outro de 16 bits. A memória RAM do equipamento é de 16 Mega, indicando capacidade de processamento para jogos com muita memória. Os dados sobre o desempenho do videogame

são ainda mais impressionantes: ele pode movimentar 850 milhões de pontos de imagem por segundo. O Super NES e o Mega, por exemplo, podem movimentar 1 milhão.

Joystick com 18 botões

O joystick tem um formato aparentemente pouco anatômico, mas também, pudera! São 18 botões. Além de três botões para funções (Direcional, Start e Select), o controle inclui um miniteclado com 9 botões numerados. A função deles vai variar de jogo para jogo, mas já dá para imaginar como isso vai facilitar a operação de RPGs, jogos de estratégia e outros tipos de games com menus complicados.

Inicialmente, os jogos do Jaguar sairão apenas no formato de cartuchos. Mas em



Um console Jaguar completo com o futuro CD ROM. Ao lado o super joystick

meados de 94, a Atari planeja lançar um CD ROM que, além de jogos, rodará também CDs de áudio, CDs com imagens animadas e fotográficas.

Fica apenas uma dúvida quanto ao novo aparelho: quem desenvolverá jogos para ele? As informações divulgadas até agora não falam em softwarehouses interessadas no Jaguar. Mas a adesão não deve demorar muito. Por enquanto, o novo videogame tem pelo menos 10 jogos que vão saciar o apetite dos americanos, incluindo aventuras de *Tiny Toon*, *Alien vs. Predator* e *Raiden*.

SONICMANIA ATERRISSA NO BRASIL

da Sonic! A Sega está tanto tudo no porco-es- mais esperto do mun- a Sonicmania está pe- também no Brasil. dos três games manei- e saem antes do Natal, rsonagem aparecerá desenho animado que es- ano que vem e numa ne linha de produtos - de viros a toalhas de mesa.

MES

Toy promete lançar simul- mente com o mercado ame- os três jogos com Sonic amados até o final do ano. Mega, sai *Sonic Spinball*. Já amos matéria sobre ele na 39, lembra? No novo game, t transforma-se numa da bolinha de flipperama atravessar os campos de que protegem a fortaleza botnik. Outro título é *Sonic* ue já saiu no Japão e está do no Brasil para o Sega nalmente, tem *Sonic Chaos*, Game Gear. E... surpresa: e 3 já está em desenvolvi- o, devendo ficar pronto em aja fôlego!

SENHO

s Aventuras de Sonic" es- em rede nacional de TV já o que vem. Lançado em bro nos States, o desenho ado apresenta as peripéci- Sonic, Tails e o eterno Dr. nik. Com animações per- músicas da hora e ritmo ante, ele já é o líder de ncia na programação infan- s manhãs de sábado na TV cana. E olha que os concor- são fortes: X-Men, Família ns e outros pesos-pesados.



Sonic e Tails encontram esse refém de Robotnik. Que cara cabeludo!



Que vaidade! Sonic penteia os espi- nhos antes de partir para a briga



Sonic vira uma serra giratória para derrubar o lustre sobre os inimigos



Sonic devolve um ataque: Robotnik vira omelete numa frigideira



Flashback: Quando menino, Robot- nik já pentelhava a garota do refém



Robotnik reage, prende Sonic e explode uma bomba. Que enrosco!



Sonic se fantasia de noiva e engana Robotnik no casamento. Smaaack!



Sonic conseguiu. Prender o vilão no bolo. Olha o visual da noiva...



Final feliz. O prisioneiro, de cabelos cortados, reencontra a namorada.



Acompanhe um dos desenhos que apaixonou os americanos. Sonic vira até noiva para vencer Robotnik. Uma loucura!

MIL PRODUTOS

E não é só na telinha da TV que Sonic e sua turma vão aparecer. No Brasil, seguindo a tendência do que acontece no Japão e Estados Unidos, o alegre personagem estará estampado em chaveirinhos, sabonetes, bicicletas, bonés, toalhas de mesa, bolas, tênis, quebra-cabeças, malhas, bermudas, gorros... e sabe-se lá mais o que. A invasão de produtos com Sonic já começou no Brasil com os cadernos Melhoramentos e parece que não vai parar mais.



Pra lá nenhum botar defeito, a febre que vem aí: mochilas, sacolas, bonés, porta-canetas, chaveiros e outras cositas com visual do porco-espinho

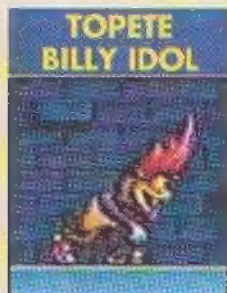
Rocky Rodent é um gato meio escrotão, todo feioso, mal-encarado e com olhos bastante arregalados, como os do maluco Taz-Mania. Mas ele tem a vantagem de ser um cara bastante ágil: não chega a ser um Sonic, mas é mais esperto que Bubsy. E o principal atrativo é o seu cabelo totalmente doidão, cheio de variações esquisitonas. O jogo é bonito, com gráficos da hora e som bem legal, apesar de às vezes torrar a paciência. É difícil na medida certa e bastante engraçado.

ROCKY RODENT

ROCKY RODENT/rem			
Ação		1 jogador	
			
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

OS "LOOKS" DE ROCKY

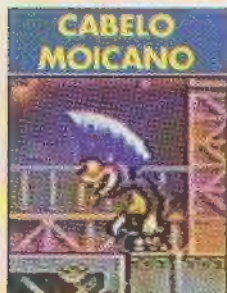
Os penteados malucos são encontrados em latas de lixo, caixas de presentes e outros locais inimagináveis. Fuze!



É o topete mais comum. Serve para espetar (e subir) paredes e para atingir os tatuzinhos



Com este penteado você pode chicotear os inimigos e agarrar-se de gancho em gancho



Igualzinho aos dos punks radicais. É uma lâmina-bumerangue que serve para atingir inimigos ou escalar paredes



É o cabelo mais xarope, pois é uma mola mesmo. Mas serve para saltar de cabeça para baixo e fazer embaixadas com objetos

NÃO SE DESCABELE

DEBULHAMOS ESTE GAME ATÉ A FASE 4. O RESTO É COM VOCÊ.

FASE 7

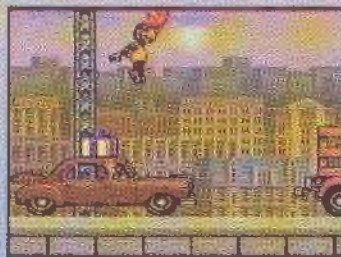
Comece trocando idéias com o carinha do skate e pegue o spray que dá a você o topete "Billy Idol".



Pegue carona neste jatinho de água e saia a milhão



Esta caminhonete vermelha também é uma ótima carona



Pule na tampa dos porta-malas dos carros. Alguns funcionam como trampolim



Fique esperto: este chelão da Kombi sai pelas duas portinhas do teto, com uma suparmetranca. Topelada nele!

FASE 2

Você começa num baita edifício. Vá reto, subindo as escadas.



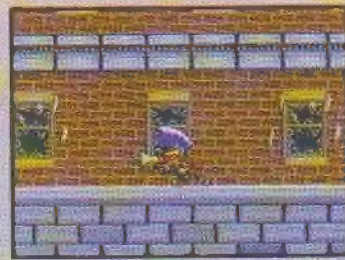
Quando não der pra escalar no braço, finque o cabelo moicano na parede como apoio



Bata nesta alavanca para acender a luz e acabar com os fantasmas



Olha no piano: ele afunda e puxa a tela pra cima de você. Saia correndo à direita e não deixe nenhum móvel te pegar, senão, adeus vidinha



Sempre que você encontra esta corneta, pode usá-la para estourar todos os inimigos que estão na tela



Acerte 10 tatuzinhos na rede de basquete e ganhe uma vida extra. Se você errar, o carinha de skate rouba todos os seus pertences. Cuidado!

COMANDOS

B - pular

Y - atirar

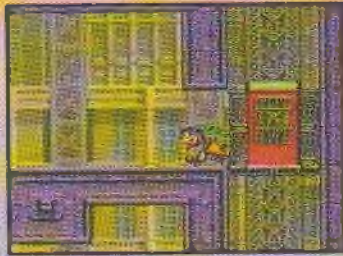
Y + → ou

← - correr

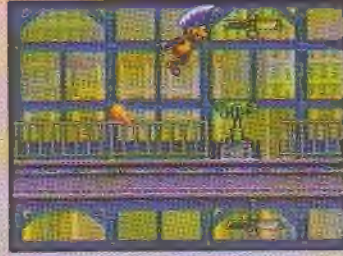
**ROCKY
RODENT
PASSA NUMA
BOA POR
QUALQUER
TUBULAÇÃO,
POR MAIS
ESTREITA
QUE SEJA**

FASE 3

Aqui, tudo se passa nas colunas de uma enorme construção em andamento.



Encontre e pegue o elevador para cortar altos caminhos, OK?



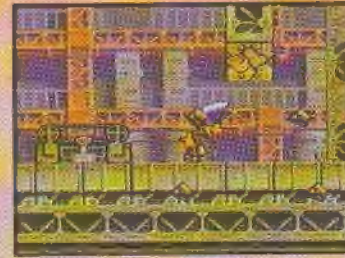
Passa a mil por hora por este corredor de canhões



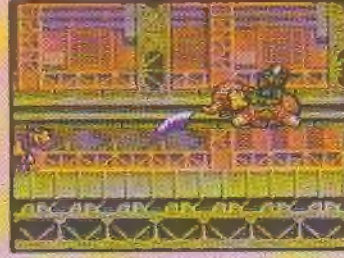
Estes pêndulos são plataformas muito chatas. Mas basta tomar cuidado e treinar pra se dar bem

FASE 4

É uma enorme fábrica. O legal é que dá pra acumular vidas. Pegue duas e se mate até estourar o placar!



Quebre estes blocos para pegar uma vida extra



Um subchele com nave. Corra atrás dele e jogue a lâmina sem dó



Não fique marcando em cima das plataformas na lava, senão você afunda



Acredite: há um trem correndo atrás de Rocky. Não dá pra vê-lo, pois você morre na hora em que ele pluta



Leve as bombas para as paredes de blocos e abra passagem

**TODAS AS
FRUTAS, DO-
CES E OUTRAS
COMIDINHAS
DÃO PONTOS.
PAPE O QUE
PINTAR**

**VOCÊ SÓ
TEM 4
CONTINUES.
NÃO MARQUE
BOBEIRA**





SENGOKU DENSYO



Virou mania. Um montão de games de Neo Geo estão pintando para Super NES. Depois de Fatal Fury, World Heroes e outros, chegou a vez de Sengoku-Densyo (em japonês quer dizer algo como "A Lenda do Tempo das Guerras"). Este game, com nome pra lá de esquisito, segue o famoso esquema de porrada fase a fase. Ou seja: mistura pancadaria com muita ação.

O jogo apareceu para Neo Geo em 1991 e seu grande charme está nas metamorfoses. Os bravos lutadores se transformam em samurai, até em cachorro e usam e abusam de vários tipos de arma. O lance é ficar ligado no que acontece em cada mudança. E surpreender os inimigos.

Neurônios em baixa

Apesar das transformações loucas que rolam no jogo, Sengoku é meio chato. As fases são parecidas e os inimigos são OS MESMOS no game inteiro. Falta criatividade e sobram lances previsíveis. Ou seja, o pique inteligente da versão original não aparece nesta.

Os gráficos não fazem feio, mas também não empolgam. O som é apenas regular e o desafio é óbvio demais. Apesar disso, Sengoku-Densyo é divertido. Principalmente numa partida a dois. É muito legal jogar com um amigo. Esqueça o nome do game e desça a pancadaria.

LUTADOR-CAMALEÃO

DÊ UM LOOK NESTES CARAS. ELES SÃO VOCÊ, SACOU? SÃO APENAS ALGUMAS DE SUAS FACETAS



FASE 1 - HIGHWAY



Logo de cara, pegue a espada para transformar-se em Samurai



Vá pra cima do chafincho com pilão e voadora em seguida. Ele tenta encrespar, mas o esquema é o mesmo

FASE 2 - SUBWAY



Este subchefe é melido e flutua numa nuvem. Use o cachorro para pular em cima dele



Este chefe parece apenas uma menina inocente. Até que quando ela fica brava, com pilão e voadora, só pra variar

FASE 3 - DOWNTOWN



O chefe fica encoberto por ideogramas. Quando eles estiverem alinhados, vá pra perto dele e mande ver

FASE 4 - GHOSTY TOWN



O chefe bebe uns lances fortes e solta fogo pela boca. Cole nele e detone com pilão e giratória

FASE 5 - DEATH CASTLE



Chefe meta-decentopéia. Tente chegar perto dele. E ataque com voadora e pilão

FASE 6 - ASTEROID BELT



Acerte chutes quando ele cair em cima de você. Ele se transforma e volta mais forte. Detone na base do pilão

GOLPES ESPERTOS

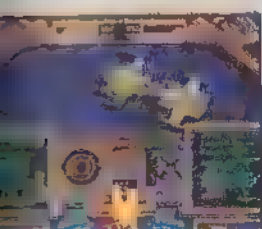
Chute de fogo	Y + B
Jogada no chão (segurando o adversário)	aperte Y
Voadora	Aperte B e depois Y
Pilão (segurando o adversário)	aperte B e depois Y



O cara muda de cor outras vezes. Fica mais rápido e chato. Acerte-o como puder. Pilão e voadora? Ah, vá!

SIMULADOR

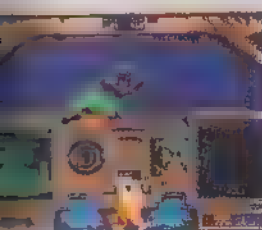
Este game é a continuação de Wing Commander, complicado simulador de guerra espacial lançado no começo do ano para Super NES. E se aquela primeira versão já era difícil, The Secret Missions consegue ser ainda mais desafiadora. A batalha contra o império da Tiger's Claw continua rolando, mas agora os jogadores possuem uma terrível arma capaz de mudar a gravidade de um planeta inteiro, destruindo-o por esmagamento. Sua missão: invadir o território inimigo, encontrar e destruir a nave que carrega a destruidora arma Kilrathi.



Esta é a nave que você deve destruir. Você topa com ela uma vez, mas só no final poderá enfrentá-la.

crato

Como em Wing Commander, você assume o papel de um piloto. Você acaba de chegar à base estelar da Tiger's Claw. Através do sucesso nas missões, você vai adquirindo mais experiência e o direito de pilotar naves mais avançadas. Mas se sua nave sofrer danos durante a batalha, você pode ser obrigado a usar uma máquina menos poderosa para a missão seguinte. Ossos do ofício.



Tem nave Kilrathi nova no pedaço. É a Jalhri, capaz de dar seis tiros a laser simultaneamente.

ESTE GAME TEM DOIS NÍVEIS DE DIFICULDADE. O ROOKIE (MAIS FÁCIL) E O ACE (MUITO DIFÍCIL)

Fique com algumas passwords do nível Rookie. Em média, você recebe uma senha a cada duas missões, quando é promovido ou condecorado.

Missão 3	1GBBKHB40Y
Missão 5	JBBZKGDVQH
Missão 7	1G3VHHBLMV
Missão 10	9VVCHHW4J
Missão 12	7ZVHHHVV8F
Missão 14	7V3WKCVVRK

Dificuldades

Quem jogou Wing Commander vai encontrar mais dificuldades nesta versão. O número de inimigos que você tem que abater chega a ser cinco vezes maior. Numa mesma missão, você pode topa com duas ou mais capital ships - as naves grandes. E pra completar, o reconhecimento dos obstáculos a frente às vezes é meio impreciso. Isso porque o comando da Tiger's Claw não conhece direito as características do território inimigo.



Seu computador de bordo pode enganar-se e aquilo que parecia um campo de asteroides e na verdade um campo minado.



Você não precisa de armas muito poderosas para acabar com as capital ships. Mas primeiro destrua os caças ao redor dela.



DICAS

PARA PRINCIPANTES

PARA QUEM JÁ JOGOU

- Há um arcade de joguinho espacial na sala dos oficiais. Nele, você pode simular combates com naves igualzinhas às dos Kilrathis. Escolha uma nave com o cursor e aperte qualquer botão para começar a jogar. A nave mais fácil de enfrentar é a do canto superior esquerdo. Treine lá primeiro.
- Lembre-se de que você tem um parceiro. Quando você estiver numa encrenca, chame-o pelo Vid-Com. E ele pode livrar a sua cara.
- 420 KPS é uma boa velocidade para sua nave durante os combates.
- Para fugir do inimigo, a melhor manobra é subir ou descer e usar o After Burner.



Aprendendo a pilotar

Este game é mais indicado para quem já conhece Wing Commander. Se você ficou interessado mas nunca teve a chance de jogar a versão anterior, é bom dar uma lida na edição nº 27, onde ele aparece detalhadamente explicado. Veja no alto da página algumas dicas para jogar e, abaixo, os comandos do game.

COMANDOS

A	Dispara mísseis
B	Dispara canhões
Y	Aciona o After Burner
X	Mostra o mapa
R	Aumenta a velocidade
L	Diminui a velocidade
Select + B	Seleciona canhão
Select + Y	Aciona Jump Space
Select + X	Abre os menus do Vid-Com
Select + L	Acessa as funções do check control
Select + A	Seleciona as armas do Weapon List no check control



JURASSIC PARK

Gabriel do Super NES este game é com prido papas. É provável até que você ainda esteja jogando Jurassic Park quando estiver rodando a segunda parte do filme de Steven Spielberg. O jogo parece um LPGA sem fim. As situações são bastante fiéis ao filme. A ilha é gigantesca, mesmo cheia de labirintos e recantos para você bater a cabeça. Mas esta vez são os temíveis insetos que as autoridades Praconceat possuem duas perspectivas de jogo: a de navegação de simulador, como em Fantasy Star e Wolfenstein 3D, mas com gráficos deslumbrantemente melhores.

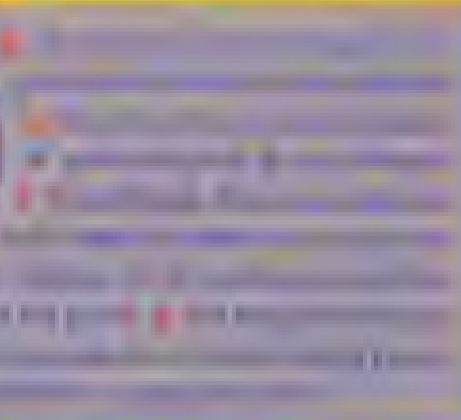
Objetivos e Gameplay

O jogo começa no portal principal do parque. Os dinossauros Secretolixão encontram 10 ovos de dinossauros que foram roubados pelos cientistas na ilha. Para conseguir isso, você também precisa encontrar vários cartões magnéticos dos cientistas do complexo, que dão acesso às suas salas e seus computadores. Sem isso, você não vai conseguir chegar a todos os ovos. Sacou?

Você começa com quatro vidas e com duas instruções. Mas após usar o primeiro Continue, passa a ter sempre três vidas. Se morrer, volta para a última tela que marcou (nos terminais de informação e na porta de cada lugar em que entrou).

Desafio infernal

O desafio é muito difícil e você certamente vai se deitar a mesada na locadora. Mas o desafio é infernal e o som está de acordo. Os efeitos sonoros são muito bons. As músicas de tipo "agüenta coração" são intercaladas com outras que dão uma sensação de que você está em um mundo muito louco!



NEBULAR UTILITY SHED

Saindo do portal, desça até encontrar uma casa. Pule os buracos em que está escrito "DANGER" para não virar churrasquinho.



encontre o primeiro dos 18 ovos es-



pois dão informações da hora alem



Entre na primeira casa do game, NEBULAR UTILITY SHED, e ligue o gerador. Basta encostar nele, OK?



O item "night vision" está numa das salas do Ground Level



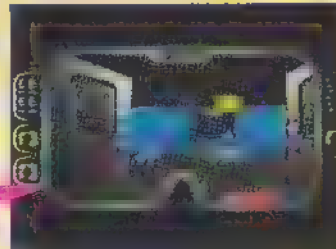
Uma das salas do Sub Level está bloqueada. Você só entra se tiver o cartão magnético de Ian Malcolm

VISITOR CENTRE

O ponto fica logo acima do principal. Para abrir o poço de grades, acerte o dispositivo. Detalhe: o acesso até o Sub Level 1 fica na sala que só se abre com o cartão de John Hammond. Descole-o no primeiro andar desta fase



No Ground Level, você precisa do cartão de John Hammond pra entrar nesta sala trancada



Épa! Olha o cartão do Alan Grant. Mas você só entra aí se tiver pegado o "night vision" numa das salas do Sub Level



1. utilize o cartão de Dennis para entrar nesta sala fechada (está no Beach Utility Shed)

Suba até o Roof Level e encontre a saída para o último andar, onde está o cartão de Hammond e um ovo

Na Control Room do Sub Level, você precisa do cartão de Ellie Sattler

Uia! Até que enfim o "night vision", que está nesta sala com luzes ver-

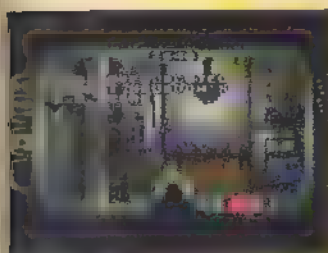


RAPTOR PEN

Desse rio ao lado do Visitor Center pegando o dispositivo da Raptor. Pegue uma vida extra na sala do Sub Level 1. Prepare-se para pegar mais um cartão.



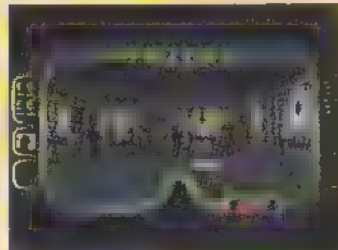
No Ground Level, pegue o "night vision" para não ficar no escuro



Use o elevador na sala escura e vá ao Sub Level 1, onde você encontra este cartão, que pertence ao Dr. Robert Muldoon

BEACH UTILITY SHED

Pegue o labirinto na floresta para chegar até o BEACH UTILITY SHED. Mas cuidado com o Triceratops vaca-louca que está sempre a fim de esmagar você.



Ache o cartão de Dennis Nedry marcando sopa nesta sala do Ground Level



Encontre o cartão de Donald Gennaro para entrar nesta sala

ITENS



TRÊS BOLINHAS

Carrega sua arma com 4 pentes de tiros triplos e detonam Raptors na hora



MISSIL AMARELO E PRETO

Vale 4 pentes de mísseis que debulham tudo numa boa



TIRO DE 12

Um pouco mais fraco, também carrega sua arma com 4 pentes. São necessários 2 ou mais disparos para acabar com o inimigo



DAVID

Rende 4 pentes de projéteis tranqüilizantes

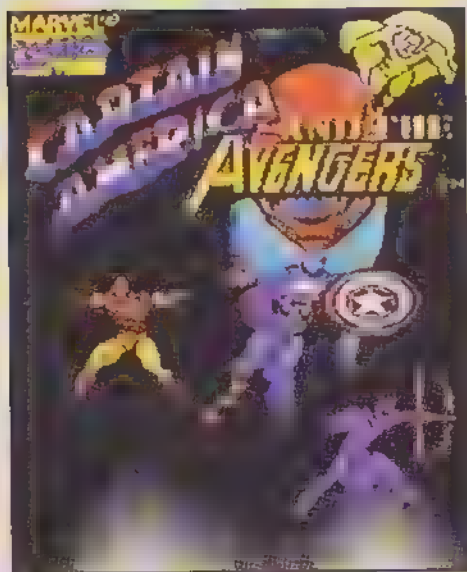


CAIXA DE PRIMEIROS SOCORROS

Recarrega toda sua energia

COMANDOS

A	Acionar armas
B	Pular
X	Pegar objetos
Y	Tiro triplo
L	Deslocar visão tridimensional para a esquerda
R	Deslocar visão tridimensional para a direita



Depois de um longo e tenebroso inverno, o ótimo arcade do Capitão América está chegando ao Super NES. Tempo demais, você não acha? Afinal, a versão para Mega já está rolando há quase um ano. Mas se você é fã dos heróis Marvel, prepare-se para uma decepção. Captain America and The Avengers de Super Nintendo é uma fraqueza.

Os gráficos são legais, bem no estilo super-heróis. Mas a música é igualzinha do começo ao fim. Para piorar, a dinâmica do jogo é um fiasco: quando alguém o atinge, você cai logo de primeira. Agora, quando você acerta um inimigo, o cara fica piscando por um tempão. E não dá pra acertá-lo na sequência.

Os planos de Red Skull

O supervilão Red Skull bolou um plano diabólico para dominar o mundo. Ele e seus capangas estão dispostos a tudo para mandar no planeta. É, mas Red Skull não contava com Capitão América, Homem de Ferro, Arqueiro e Visão. Os quatro super-heróis devem conter o ímpeto destrutivo do sacana Caveira Vermelha.

O lance mais legal deste game é a opção para dois jogadores. Cada um assume o papel de um dos heróis e manda ver. Mas não pense que fica fácil: são no máximo cinco vidas e nenhum Continuar. Ainda bem! Pelo menos o desafio não é goiaba.



OS QUATRO HERÓIS



• Homem de Ferro, Arqueiro

• Capitão América, Visão

Seu jogo começa assim

FASE 1 - THE AVENGERS



Sua primeira tarefa é ir até o topo da montanha e derrotar os inimigos.



Este ciclo verde vira um tornado. Siga e desça na tela, desviando e acertando.

FASE 3 - CHALLENGE FROM THE BOTTOM OF THE CA



Este nível tem o Dragoon P. Ataque de longe.



Chefe. O cara não é um super-herói, mas transforma em vários para atacar. Fique esperto para não ser congelado.

FASE 2 - TARGET TOWN



Você é o maior herói. Pegue esta pequena bola branca para desviar energia. Seja rápido. OK.



Chefe repetidor. Ele vai com sua hélice e tenta decepar. Jogue uns raios para o cara baixar a bola.

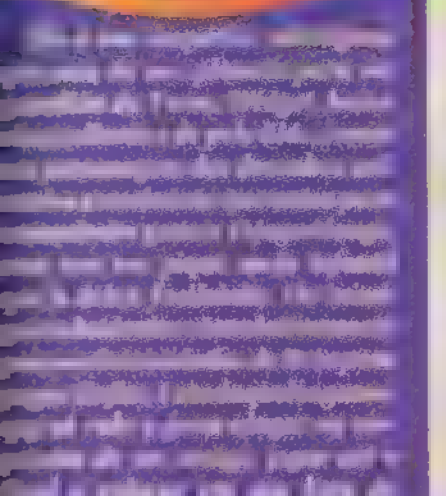
FASE 4 - THE GIANT LASER CANYON



Submete. Ele rola em cima de um tanque para testar e atacar quando menos esperar.



Este cara vira fogo e vai atrás de você. Ele solta laser e é bem enojoso. Cuidado.



SUPER WIDGET / Atus			
Ação	B Mega	ogador	
GRÁFICO	SOM	DESAFO	DIVERSÃO

BOSS

- Um alienígena de mil faces
- Capacidade de transformar se
- coisas para facilitar suas mis-
- o mal. O lance do game é
- os itens que dão direito a estas
- ões e, assim, ir experimentan-
- rnis

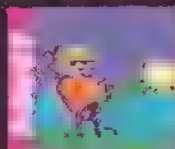
TECS MAIS IMPORTANTES

	Aumenta o nível de experiência de Widget
	á proteção contra ataques inimigos
	munidade temporária ao personagem
	zam as transformações de Widget

RECEBE TODOS OS BÔNUS DE EXPERIÊNCIA QUE PUDER. SEMelhante a você, ACUMULAR, MAIS TRANSFORMAÇÕES IRÃO ACONTECER.

AS CARAS DE WIDGET

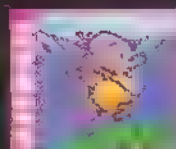
As transformações acontecem em dois tempos. Você se transforma ao pegar uma moedinha com a letra. E se transforma de novo ao pegá-la uma segunda vez.



Sua vantagem são os tirinhos em forma de record.

Atira bolinhas de fogo em direção ao inimigo.

Experimente arrastar objetos com Robot e Mighty



Na forma de aves, Widget anda mais rápido e atira penas.

Tem um tirinho eficaz e anda muito rápido.

Ostrick e Spider eliminam inimigos com pulos.



Nas fases aquáticas, solta bolhas sufocantes.

Seus movimentos na água afastam os inimigos.

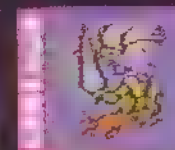
Crab e Octo são os melhores para nadar.



Solta três bolhas de fogo pela boca.

Sua arma são três tirinhos que circulam pela tela.

Dragon e Saucer são capazes de voar.



Atira poderosas lanças.

Solta lanças mágicas.

Knight e Centaur são os que pulam mais alto.

THE COMBATRIBES

Vida mais longa - Esta manhã é da hora para enfrentar os chefes. Ela faz sua barra de life durar mais tempo - ou seja, você poderá apanhar o dobro até perder sua vida. Na tela em que aparece o nome Technos, aperte juntos os botões L, R e ↑ no controle 2. Espere aparecer a tela de apresentação, solte os comandos e dê Reset. Inicie normalmente o game e parta para a luta. Você verá que sua barra de life duruuuuura...

SONIC BLASTMAN

Seleção de fases - Veja que moleza é selecionar as fases deste game. Na tela de apresentação, selecione o Option Mode. Na tela de Option Mode, selecione SE (Sound Effect) e, com os botões R ou L, selecione um número para SE que corresponda à fase que você quer ir. Depois disso, basta fazer a sequência de comandos L, R, R, L e Start.

NIGEL MANSELL F1 CHALLENGE

Passwords - Experimente mais estas duas passwords para ir direto à última prova do game e ver a sequência do final.
 Austrália - 33DV4B0F1ZZG538GW3
 Final - PV2JTFBK4Y696H4DXY

TOP GEAR

Passwords - Agora você vai conferir as senhas que dão acesso às provas do game no modo Pro. Fique ligado nas separações entre algumas letras: estes espaços devem ser respeitados, ok?
 S. America - FOUR MEG
 Japan - LEGEND
 Germany - THEWORLD
 Scandinavia - LETSRACE
 France - ALCHEMY
 Italy - A LOOPER
 United Kingdom - SEASONAL

ADDAMS FAMILY

Última porta - Este jogo é enorme, não? Mas se você quiser um belo atalho para o final, fique com esta password, que abre a última porta: BLKX8





ão é toda hora que a Sega produz um game baseado em desenhos animados Disney. Mas quando isso acontece, sai de baixo. Aladdin é simplesmente o máximo. O game consegue ter cenários que são a cara do desenho, uma trilha sonora superfiel e até o senso de humor da história. Pra completar, a movimentação do personagem é muito bem-feita e rápida. Enfim, o jogo reúne tudo o que agrada aos

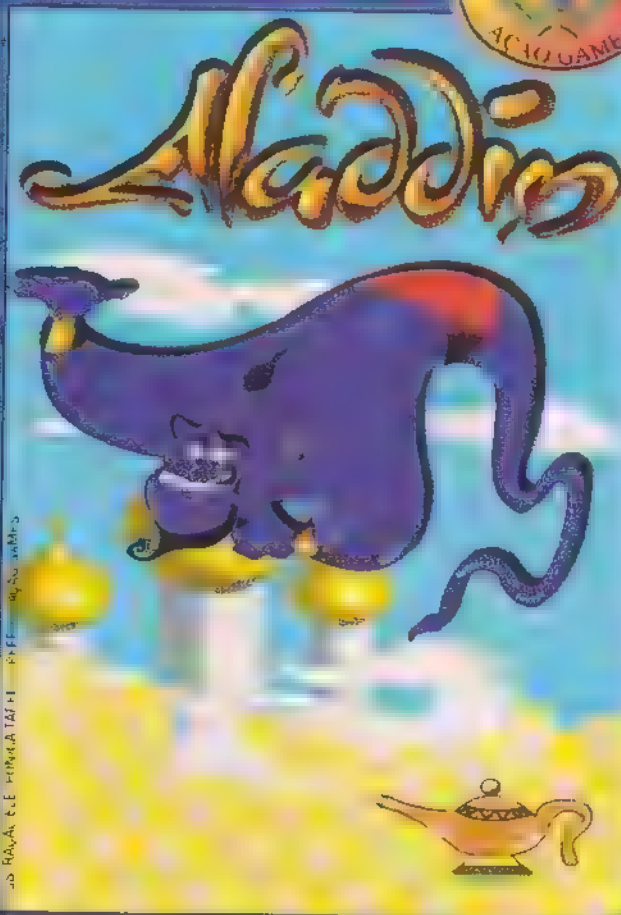
O segredo da lâmpada

Aladdin é um ladrão de galinhas, mas tem bom coração. Sabendo da coragem e pureza do rapaz, o Vizir de Agrabah convence-o a procurar um tesouro na Caverna das Maravilhas. Mas o vilão quer mesmo é que Aladdin pegue a lâmpada mágica: dentro dela há um gênio-cavaz quem a possui muito poderoso. Acontece que Aladdin descobre o segredo da lâmpada e fela, podendo assim conquistar o coração da princesa de reino. rula a maior conta, porque o Vizir fica furioso e quer a lâmpada de qualquer jeito. Nesta edição, vamos mostrar o game até o momento em que Aladdin encontra a lâmpada. E prepare-se porque na próxima AÇÃO GAMES tem mais, faleu?

Desencanado

Como todo bom game de ação, deixe Aladdin rolar despreocupadamente. Basta fazer as telas, ap

ser os inimigos e será naturalmente levado pela história. As fases são grandes, cheias de sobe-e-desce mas não precisa encaixar: o caminho que você tem que seguir é quase óbvio.



ITENS

	Funciona como dinheiro
	Dá direito à fase de bônus do macaco
	Dá uma chance para jogar na fase de bônus do gênio
	Descola vidas extras e Continues
	Detona o inimigo mais próximo
	Arma de longo alcance
	Vida extra
	Marcador de tela



COMANDOS

A	Ataque com espada
B	Pulo
C	Ataque com maçã

MOVIMENTO

	Atacando com espada
	Atacando com pulo
	Subindo corda
	Andando agarrado

FASES DE BÔNUS

DO GÊNIO



Pinta enre as fases. Cada cara de gênio que você coletar dá direito a uma chance para jogar. Aperte o botão quando estiver aparecendo o item desejado

DO MACACO



Desvie da chuva de vasos. Se nenhum acertar o macaco, bingo!



VENDEDOR

MERCADO

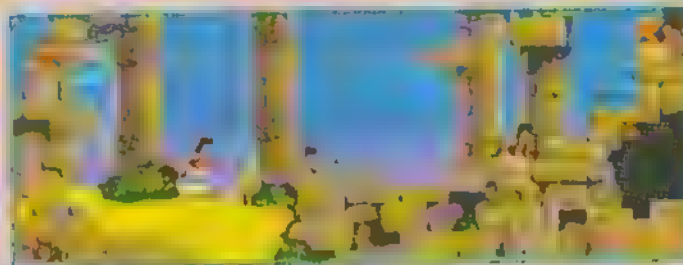
Nesta fase explore bem as partes altas da tela, pule pelas cordas. Se você passar correndo sobre as brasas no chão, não vai machucar os pés. Esteja atento para os vasos nas janelas e pule sobre a cabeça dos inimigos: eles cospem e podem atingir o personagem ali perto.



Atenção para os vasos nas janelas e pule sobre a cabeça dos inimigos: eles cospem e podem atingir o personagem ali perto.

DESERTO

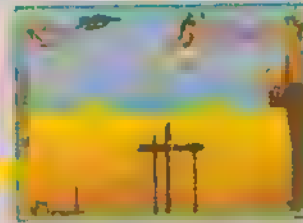
Nesta fase os pedaços do escaravelho que você pegou estão aqui, no finalzinho da fase. Sempre que possível, procure entrar nas ruínas. Um festival de itens o aguarda lá. Você pode ainda subir na copa dos templos e andar dependurado nos cipós.



Atenção para os pedaços do escaravelho que você pegou estão aqui, no finalzinho da fase. Sempre que possível, procure entrar nas ruínas. Um festival de itens o aguarda lá. Você pode ainda subir na copa dos templos e andar dependurado nos cipós.

TELHADOS

Nesta fase aparecem várias flautas mágicas. Quando tocadas, fazem flutuar pedaços de chão. Pule nas cordas e suba com cuidado sobre todos os vasos que pintarem, pois eles podem ter bônus.

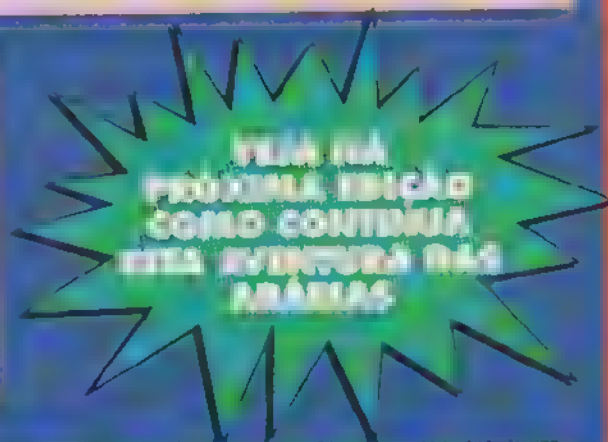


CALABOUÇO

Nesta fase o Vizir, todo cuidado é pouco. Os petos que saem da parede machucam o personagem. Há ainda umas bolas de fogo que não vai e vêm: cuide-se. Escale os muros usando as pedras que aparecem no chão e as gavetas.



Atenção para os petos que saem da parede machucam o personagem. Há ainda umas bolas de fogo que não vai e vêm: cuide-se. Escale os muros usando as pedras que aparecem no chão e as gavetas.



CAVERNA

Nesta fase que você encontra a tão procurada lâmpada do gênio. Pode não parecer, mas dá pra andar dependurado no teto em alguns pontos. Ao encontrar estátuas com pedras rubis, espada nelas: isso abre caminhos. Nesta fase aparecem inimigos novos, como os morceguinhos e gênios.



Atenção para os pedras rubis, espada nelas: isso abre caminhos. Nesta fase aparecem inimigos novos, como os morceguinhos e gênios.



Atenção para os pedras rubis, espada nelas: isso abre caminhos. Nesta fase aparecem inimigos novos, como os morceguinhos e gênios.

AÇÃO

ATE O
FINAL

DINOSAURS FOR HIRE

DINOSAURS FOR HIRE / Sega



Prepare-se para conhecer Arch Lorenzo e Reese, três dinossauros mafiosos da Pré-história. Perto deles, os dinos jurássicos parecem até românticos. Os três figuras do game são mercenários do mais alto gabarito. Carregam armas poderosas para enfrentar inimigos e mais inimigos.

Dinosaurs for Hire é baseado na HQ de mesmo nome. Se você conhece o gibi, talvez sinta a falta de Cyrano, o quarto dino esperto. Você não pode jogar com ele, mas o cara pinta de vez em quando para dar umas dicas da hora. Amigo é pra essas coisas... E por falar em amigo, o game tem a opção para dois jogadores. É muito legal deionar a galera com a ajuda daquele seu brother que é fera no gatilho.

Dinos bons de mira

Archie e companhia estão mais para capangas de El Capone que para criaturas jurássicas. Os caras são bons de mira. Para ajudá-los na destruição geral, o lance é descolar power-ups no meio do caminho. Dá para conseguir tiro duplo ou triplo e aumentar o tamanho de cada tiro. A metralhadora de Archie é totalmente animal. Dinosaurs for Hire tem 14 fases no total. Algumas curtas, outras bem longas. Tudo bem variado. A única coisa que não muda é a ação. O ritmo do game é alucinante. Ideal para testar os reflexos. Afinal, as respostas são rápidas e precisas. É só apertar os botões para fazer manobras radicais. Coisa fina.

Estes dinos mercenários estrelam o melhor game com dinossauros que já pintou. Dá até pena de Jurassic Park. Os gráficos são superlegais, com direito a inimigos enormes, monstruosos mesmo. A música segue o padrão Sega de qualidade. E a diversão é nota 10. Um jogoço.

POWERS-UPS



tiro duplo
ou triplo



aumenta
tamanho
do tiro



tiro completo
temporário



bomba



esconde itens



invencibilidade
temporária



completa
energia



vida extra

ESCOLHA SEU DINO

ARCHIE



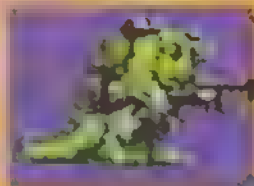
T-Rex, usa uma metralhadora automática. É o mais equilibrado dos três dinos

LORENZO



Rápido e rasteiro, este Triceratops usa um arma de Calibre 50. Perde muita energia ao ser atingido

REESE



O Estegossauro usa um singelo canhão. Perde pouca energia ao ser atingido, mas é lento e pula pouco

POWERS-UPS

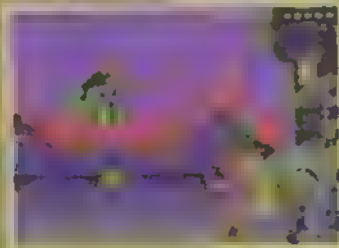


tiro duplo

A ARQUEOLÓGICA



Esconda-se e pegue o urso



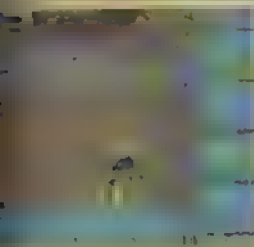
Seu inimigo é um triceratops mecânico. Estoure a antena amarela que solta argolas verdes e só então detone o dino de araque



Fula os globos terrestres e estoure a mão da juva. Destrua o outro braço e depois atire na cabeça



Não desça por essa plataforma. Espere um monstro sair, acabe com ele e siga em frente



Olégio azul pulando



Catu dançou. Quando alguém tentar sair pelas portinholas do teto, mande fogo



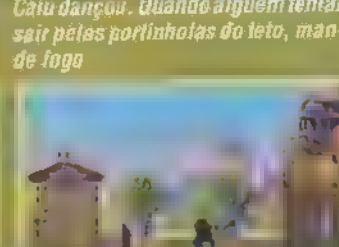
Que recepção! Com um canhão mandando baía. Seja rápido e destrua o sacana em dois tempos



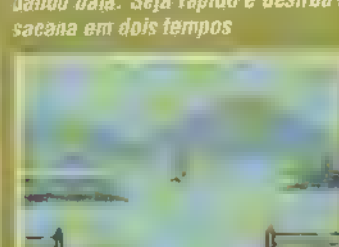
Pedreira! Você precisa pular pelas plataformas fofo maluco. Fique só na direita e acabe com os caras



Parece que não dá pra... Basta pular na



Comece estourando a parte de trás deste cara. Ele se desmembra. Atire quando ele cair, jogue uma bomba e continue atirando



É impossível pular? Abaixo e atire na roda para um tronco subir e você poder passar pro outro lado da boa



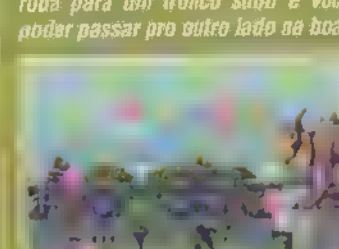
Comece estourando as mãos. Destrua as engrenagens e, quando o cara virar um pêndulo, detone os fances cor-de-rosa



Foy Factor



Caiu no fogo, queimou. Amassou, já era. Engolia, um abraço. Cuidado! Estoure esta mãozinha mecânica para



te seus olhos. Se o cara acertar quando petrificado, você volta para o começo da fase



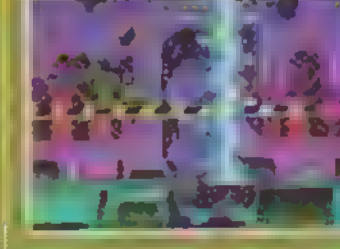
Olha o chefe final aí! Atire nos seus olhos o tempo todo. Desvie de suas mãos e dê cacetadas nas criaturas



**Aperte
A, B e C ao
mesmo tempo
para
detonar suas
bombas**



Mega Lizard é um jagartão. Acerte o botão vermelho lá de cima para acionar os seis tubos e congelar o bicho.



Desvie do seu laser animal e continue atirando nos olhos. Dê um bom trampo. O final do game o aguarda

MECA



ESTE É O JOGO. SE VOCÊ CONHECE AS REGRAS, LEIA O JT.



Caderno de Esportes. Agora todos os dias no JT.

O Caderno de Esportes do JT, além de ser diário, agora traz também a cobertura de mais de 20 esportes todos os dias.

De futebol ao beisebol, nada vai escapar à nossa equipe esportiva. E nem aos nossos leitores. Afinal, nem só de futebol vive o torcedor brasileiro.



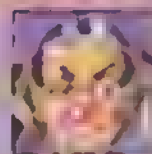
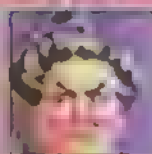
HAUNTING POLTERGUY

UMA FAMÍLIA EM APUROS

Pontinhos assombrados

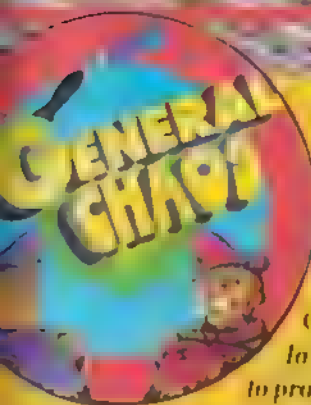
Ha alguns maneiras de assustar a galera. Um exemplo: uma guitarra que manja tiro, uma serpe elétrica que voa em cima de alguém ou uma caixa com dentes de leão. Para acunar estes sustos, o lance é procurar nos corredores da casa os pontinhos amarelos, azuis ou verdes. Basta "entrar" neles usando suas habilidades de fantasma e esperar o sobrenatural acontecer.

Haunting é um game especial. A Electronic Arts moveu fazendo um game de terror com os papéis invertidos: é aqui você é fantasma. O resultado é um jogo engraçado e super divertido. Só o detalhe: não ganha. Mas não tem erro. São 16 Mega de mais pura diversão, com direito a humor negro e tudo. Ufa, estava mais do que na hora de pintar um game fora dos padrões.



COMANDOS

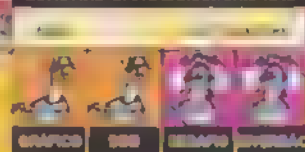
W	Andar para cima
S	Andar para baixo
A	Andar para esquerda
D	Andar para direita
Space	Interagir com o ambiente
Ctrl	Interagir com o ambiente
Alt	Interagir com o ambiente
Shift	Interagir com o ambiente



Olá! Partou um jogo diferente. General Chaos, um lançamento pra lá de legal da southhouse

tronic Arts. Um jogo de guerra de ação é com lances subdes-
tregia. Em todas as fases você é
general de um exército e deve
derrotar batalhões inimigos que in-
vadem territórios estrangeiros. Na
última fase você enfrenta o inimigo
em sua própria terra. O opo-
nente pode ser comandado pelo compu-
tador ou por outro jogador. O game
é único, pois não existe só um
ponto de atenção na tela. Como numa
guerra de verdade, acontecem va-
rias coisas ao mesmo tempo ou seja
está pra todo lado.

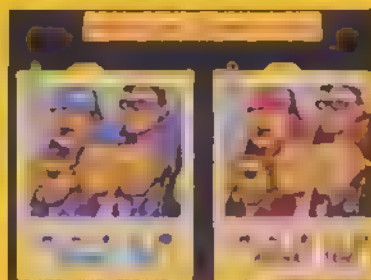
GENERAL CHAOS/Electronic Arts



TODA VEZ QUE VOCÊ PERDE UMA BATALHA, O EXERCITO INIMIGO E QUEM ESCOLHE O PROXIMO PONTO DE COMBATE

TIPOS DE FORÇAS

- A - ASSAULT TEAM
- B - BREIT FORCE
- C - COMMANDOS
- D - DEMOLITION SQUAD



INICIANDO O JOGO

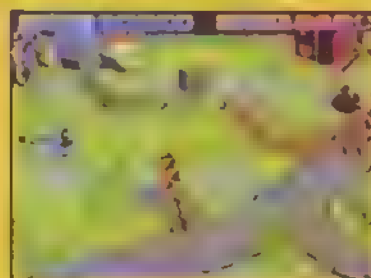
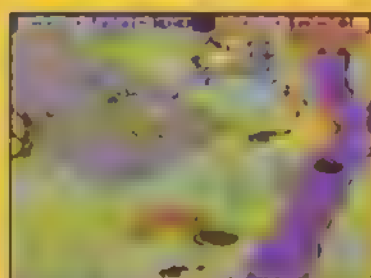
SE ALGUM SOLDADO ADVERSARIO INVADIR SEUS DOMINIOS CARREGANDO LANÇA CHAMAS OU BAZUCA FUJA. FIQUE ATRAS DAS PEDRAS OU SACOS DE AREIA. MAS TOME CUIDADO COM AS GRANADAS. NÃO DEIXE O CARA DO LANÇA CHAMAS CAIR NA AGUA. SENÃO, ESTA ARMA NÃO FUNCIONARA MAIS.

COMANDOS

A: []
B: []
C: []
Direcional: []

APRENDA A JOGAR

Este jogo é dividido em duas partes. A primeira é a fase de treinamento, onde você aprende a controlar o exército e a usar as armas. A segunda é a fase de jogo, onde você enfrenta o inimigo em várias fases.



NA OPÇÃO "HEAD TO HEAD", 2 JOGADORES COMANDAM 2 EXERCITOS INIMIGOS. JÁ NO MODO "SIDE BY SIDE", 2 PESSOAS COORDENAM OS MOVIMENTOS DO MESMO EXERCITO CONTRA O COMPUTADOR.

Zombies Ate my Neighbors é um baita jogo legal, daqueles de se tirar o bone mesmo. Os Zombies Comeram Meus Vizinhos (tradução do nome inglês), já havia saído para SNES com o nome *Monsters*, mas ficou igualzinho. E ainda bem! O jogo é o seguinte: não só o seu bairro, mas o mundo inteiro está infestado de mortos-vivos, vampiros, mummies, aranhas gigantes, alienígenas e zumbis! Sua missão é salvar todas as pessoas do ataque dessas criaturas barras-pesadas. E muitas se transformam em suas seus. Da pra jogar sozinho ou a dois, e você pode escolher entre um pirralho com visual punk e uma garota esperta. Quanto a qualidade do game, basta dizer que foi produzido pela softhouse Konami, a mesma de *Tiny Toon* e *Rocket Knight*. Sacou?

ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS/
(Konami)



ATE MY NEIGHBORS

1. LIGANDO O JOGO
Zombies Ate My Neighbors. Mas não precisa ligar o jogo, porque o jogo já está ligado. Então, quando você ligar o jogo, você verá a seguinte tela:

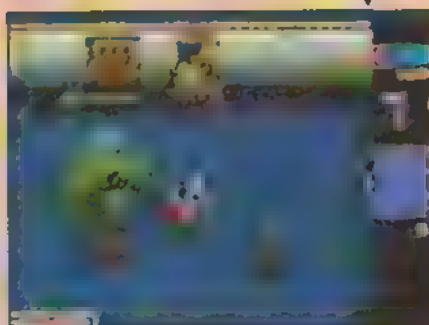
2. CONTROLES
O jogo é controlado pelo controle de jogo. O controle de jogo é controlado pelo controle de jogo. O controle de jogo é controlado pelo controle de jogo.

CONTROLES	CONTROLES
CONTROLES	CONTROLES
CONTROLES	CONTROLES

CONTROLES	CONTROLES
CONTROLES	CONTROLES
CONTROLES	CONTROLES

DICAS DA CAÇADA

Pegue algumas manhas não dê vez para os monstros



Ópa! Pintou parede com rachadura ou vidraça, mande chumbo usando bazuca.



Cuidado com alguns armários, onde podem pintar coisas do além.





















Atire nos montes de areia para encontrar armas, objetos ou passagens secretas.



Na fase 8, tente detonar este bebe giga depois pegar a chave-esqueleto

ITENS DE MONTAÇÃO

Este game tem itens pra valer. Mas é preciso saber usar conforme pinta cada situação de jogo. Veja alguns dos mais importantes

 CAIXA DE SOCORROS Recupera toda a energia	 TÊNIS Aumenta sua velocidade temporariamente
 CHAVE DOURADA Abre as portas simples	 CORTADOR DE GRAMA Para detonar cogumelos
 CHAVE ESQUELETO Abre portas com caveiras desenhadas	 POÇÃO "7" Automática, pode acontecer qualquer coisa. Só use em hora de desespero. OK?
 BAZUCA Detona paredes e portas	 BAU Explode e elimina todos os inimigos da tela
 METRALHADORA Você já começa com uma	 CRUZ Proteção temporária
 POÇÃO VERMELHA Transforma você numa poderosa criatura	 POÇÃO AZUL Para atravessar portas, paredes e se tornar invulnerável. Dura um certo tempo
 EXTINTOR Paralisa temporariamente os inimigos	 CAIXA DE BRINQUEDOS Libera palhacinho que distrai os monstros
    PRATOS/TOMATES/SORVETES/GARFO E FACAS Servem como armas de arremesso	

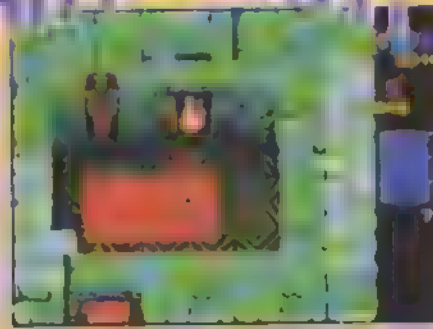
UH UH UH AH AH AH!!



Se bonecos assassinos vierem para o jogo, tudo



As peças são terríveis, grudam em sua roupa e suas lúnulas. Ataque as com o seu incêndio



Na fase 7, apague esta lâmpada e ache um calabouço, onde toda a galera está aprisionada



Vasculhe todo o campo de futebol americano, tomando muito cuidado com os marcianos e o disco voador. Fature muitos itens

TIME GAL (CD)

Pule estágios - Nunca foi tão fácil pular estágios num game. Basta pausar Time Gal em qualquer momento e apertar o C. Bico, não?

GREENDOG

Câmera lenta - Há alguma fase deste jogo em que você adoraria jogar em câmera lenta? Então seu desejo será atendido. Durante o jogo, aperte Start para pausar e faça a sequência ↓, A, C, ← e ←. Você ouvirá um som diferente anunciando que a dica deu certo. Solte a Pausa e divirta-se com a câmera lenta. Quando cansar da brincadeira, pause novamente e então faça a sequência ←, →, ↑, ↓, A e C.

TERMINATOR 2: THE ARCADE GAME

Seleção de fases - Barbarize o game com esta dica da hora. Na tela de apresentação, faça a sequência ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, →. Se o truque for feito corretamente, você ouvirá a palavra Excellent. Mas não é só. Ao iniciar o jogo, você precisa apertar Start para pausá-lo e então em seguida os botões B e C para pular para a fase seguinte.

JORDAN VS. BIRD: SUPER ONE-ON-ONE

Tempo extra - Que tal uma prorrogação para deixar as partidas mais emocionantes? Quando o contador do quarto tempo chegar exatamente a 00, dê Start para pausar o game e peça Time Out. Você ganhará um tempo extra de 36 minutos. Repetindo o truque ao final do tempo extra, você ganhará mais 100 minutos! Esta é para aqueles jogadores que não se dão por vencidos.



O Homem-Aranha é um dos heróis mais antigos e legais das quadrinhas de Marvel, sem dúvida. Ele joga tudo para todo lado, tudo em nome do combate ao crime. O Spider-Man - Return of the Sinister Six é um game bem legal para o seu Master System. Uau!, o Homem-Aranha, precisa ligar o jogo com o jogo de vídeo, tudo em uma única partida ainda de gráficos muito de bom tamanho e o jogo é perfeito! mas o nível de dificuldade pode ser um pouco mais difícil para os jogadores mais novos.

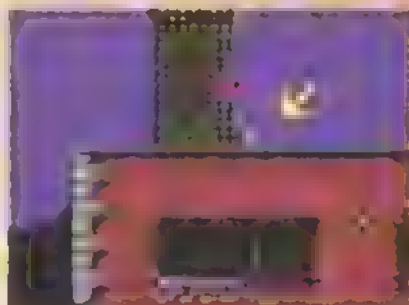
SPIDER-MAN



RETURN OF THE SINISTER SIX

TODAS AS FASES

SÃO 10 FASES, BASTANTE PROFISSIONAIS OS CHEFES É QUE DÃO PROBLEMA!



É sempre bom pegar as garrafinhas, que dão sopa no meio do caminho



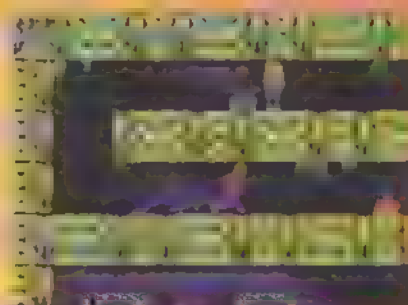
Estoure esta porta na base da porrada e passe batido



Chefe: Para tirá-lo daí, suba até o topo do trambolho, pegue a garrafinha e desça para acionar a alavanca. Fuja dos raios!



Não encoste neste bloco totalmente amarelo. Ele é explosivo

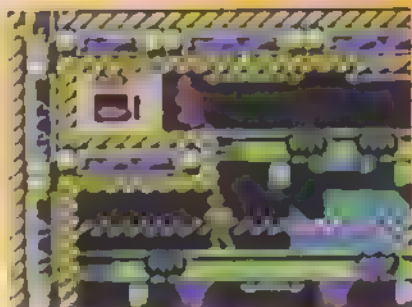


Deixe a caixa de dinamites perto da porta e acione o detonador no andar de baixo

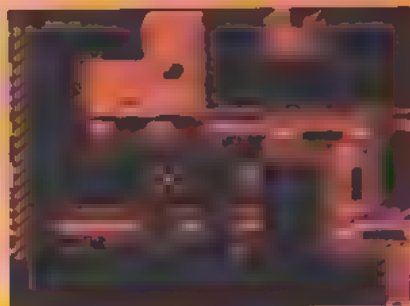


Chefe: Esse tal de Sandman é muito chato. Quando ele sair do chão, tente sempre acertá-lo duas vezes seguidas

**ESTE GAME É
IDÊNTICO AO DA
VERSÃO PARA
ANTIGO**



Pegue o par de óculos no extremo canto esquerdo desta tela principal



e dê o maior rolê nesta sala enxergando tudo com lons avermelhados



Chete - Para detonar o Mestre da Ilusão basta dar dois socos seguidos e sem falta ele cair duro



Esta fase é borrada, vá por cima dos prédios, mas tome cuidado com as bombas



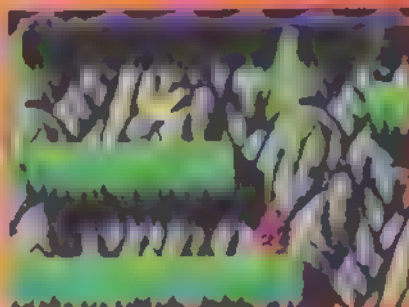
Chete - Esta Vulvure é muito cheia de penas não é? Espere-o passar e desça o braço. Mas é preciso paciência

COMANDOS

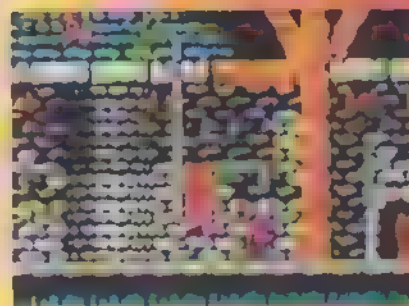
W	Andar para a esquerda
A	Andar para a direita
S	Andar para cima
D	Andar para baixo
ESPAÇO	Pular
ENTER	Ativar
ESC	Cancelar
DEL	Excluir
HOME	Ir para o início
END	Ir para o fim
PGUP	Ir para o próximo
PGDN	Ir para o anterior
F1	Mostrar o mapa
F2	Mostrar o inventário
F3	Mostrar o status
F4	Mostrar o log
F5	Mostrar o chat
F6	Mostrar o console
F7	Mostrar o debug
F8	Mostrar o perfil
F9	Mostrar o ranking
F10	Mostrar o leaderboard
F11	Mostrar o settings
F12	Mostrar o help
F13	Mostrar o about
F14	Mostrar o credits
F15	Mostrar o legal
F16	Mostrar o privacy
F17	Mostrar o terms
F18	Mostrar o disclaimer
F19	Mostrar o notice
F20	Mostrar o policy



Corra com os raios laser e os negócios acabam que o Duende Macabro atira em você...



e pegue todas as munições da sala enquanto o Chete bate o pé



Chete - O Doctor Octopus fica entrando, se is tenaculas lá do andar de cima, espere e descer e mande chumbo



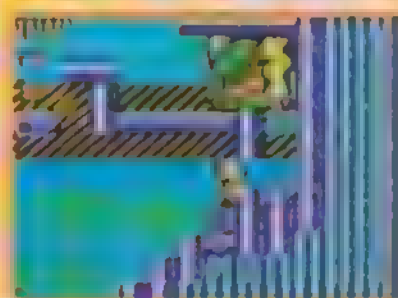
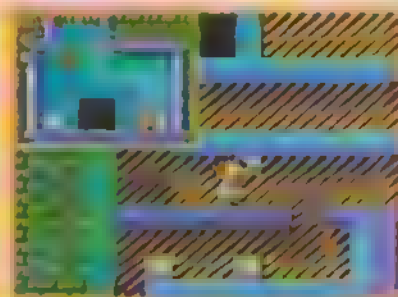
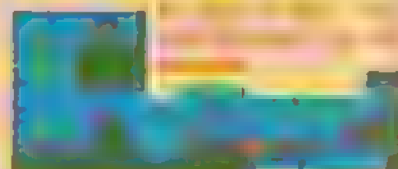
Mas agora, *saída de vez*, Bart e galera estão às voltas com milhares de ratinhos tentando fazer a festa em sua casa. Para eliminar os danados, ninguém melhor que Krusty, o palhaço. Como nas outras v

por Bart ou seus amigos, que têm recursos muito loucos, como uma luva de box gigante, o repredor de batatas e outras esquisitices para detonar os pobr... Krusty's Fun House é um game que



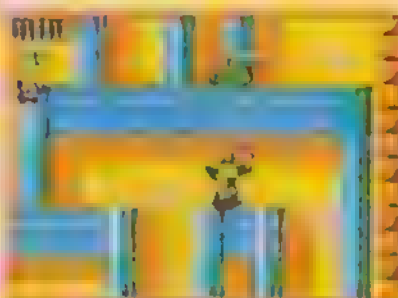
Fase 2

Com em todas as fases do jo você deve dar muitos rolês pelos redores de canos e plataforma bastante para encontrar itens e c surpresa



Fase 1

Na primeira porta você encontra a máquina de cara. Pegue o bloquinho. E de quebra, alguns itens que pintam no caminho. Os ratos passam a segui-lo, depois que você os encontra. Use o bloco para formar uma escada. Os redores vão inocentemente para a máquina. Tchauzinho...



Itens e Storylines

... para as últimas portas. Todas a mecânica. Você tem ... Damos uma geral nos Krusty e o resto é com você.

COMO

ITENS DO GAME

FURA BOLO.
O GOSTOSO QUE VOCÊ VAI
QUERER CHUPAR O DEDO.



FURA BOLO
O PICOLE DE LAMBER OS DEDOS!





THE FLINTSTONES™

THE SURPRISE AT DINOSAURS PEAK



Ou melhor, Yabadabadoo! Os Flintstones voltaram ao Nintendinho com mais um divertido jogo. Os cenários e tipos de desafio são bastante parecidos com os da versão anterior, mas desta vez a aventura dos Flintstones é um pouco mais fácil de levar. E com uma ótima novidade: você pode jogar com Fred ou Barney e trocar de personagem conforme a fase.

DESAPARECIDOS

O objetivo é vasculhar cada pedacinho de Bedrock atrás dos enfiados Bam Bam e Pedrita, que foram dar um rolê por conta própria. Na busca, os inseparáveis amigos terão que enfrentar flores-tas, cavernas, minas de carvão e outros lugares agitados. Os cenários estão forrados de itens que tornam o trampo mais fácil.

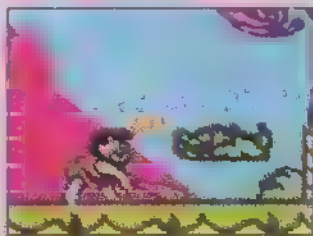


Bam Bam e Pedrita meteram-se em encrencas. Os pais precisam salvá-los.

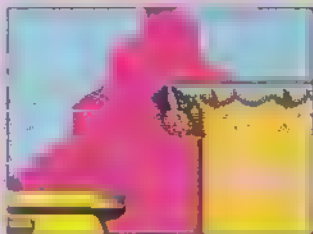
Fred

A clava de Fred é uma arma de curto alcance, mas pode ser trocada futuramente por um machado ou uma bola de boliche. A habilidade especial de Fred é subir plataformas, pendurando-se na borda delas.

A maioria dos inimigos pode ser nocauteada com a clava. Mas é preciso chegar perto.

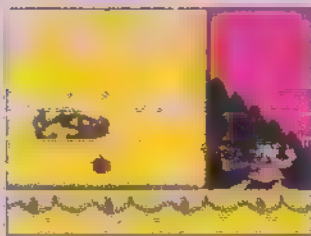


Fred é a personagem ideal para fases em que é preciso escalar plataformas, como na fase 1.

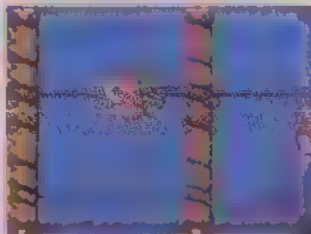


Barney

A arma do nanico é um estilingue que tem a vantagem de acertar qualquer inimigo, mesmo que esteja a longa distância. Sua habilidade especial é dependurar-se em barras horizontais.



Com o estilingue, ficou moleza para Barney detonar os inimigos que estão longe.



Se Barney é capaz de escalar as árvores da fase 2 e perseguir estes macaquinhos.

ADVENTURE ISLAND 2

Continue com todos os itens. Use este truque para conseguir. Continue no jogo e, de quebra, conserve todos os itens que você já havia pego. Na primeira caverna da primeira ilha, passe pela quinta caveirinha e, ali naquele pedaço, comece a pular. Com um pouco de paciência, você deve achar uma entrada secreta, onde a abelhinha da Hudson lhe dará um item. Depois, você volta normalmente ao jogo e, caso leve um Game Over, já sabe: poderá continuar com todos os itens que tinha anteriormente.

FLYING WARRIORS

Passwords - Queta! umas brincadeiras diferentes com este jogo? Digite a password MUSIC e você ouvirá os 28 sons do game. Digite END e o final do jogo passará pra você, na boa.

MEGA MAN 5

Última password - Usando a senha abaixo, você irá para um ponto do jogo em que todos os robôs da primeira parte já ficaram para trás. E as armas deles é claro, ficaram com você! A password é: Azul B4, D6 e F1 Vermelho C1, D4 e F6.

BATTLETOADS

Códigos de Game Genie - Se você está desesperado para terminar este jogo animal, descole um Game Genie e vingue-se. Para vidas infinitas, use GXXXZLVI. Para dar socos ultra-rápidos, use AEUZITPA. E pau neles!

THE LEGEND OF ZELDA

Códigos de Game Genie - Agora você vai até o fim deste game sem fazer força. Use a incrível password SZVXASVK + AEVEVALG para que todos os itens fiquem de graça! Não é demais? E que tal esta password: SZNZVOVK. Ela lhe dá bombas infinitas.

TOM & JERRY

Códigos de Game Genie - Rasque com o gato. AEXYPAPA para ter energia infinita e XSXSNYEVK para ter vidas infinitas. Uau!

DA PARA ACIONAR FRED E BARNEY NO MEIO DAS FASES. BASTA USAR SELECT

Prá debulhar os games e tornar o seu videogame o máximo, o canal é a linha **SUPER PRO**. Design super ergonômico e um modelo certo pra cada tipo de console.

SUPER PRO:

Compatível

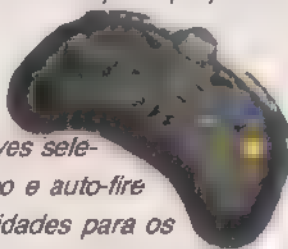
com Super Nintendo*

é o modelo que além dos

6 botões de disparo independentes (A, B, X, Y, L e R) tem 6 chaves seletoras de turbo com 2 velocidades e chave de slow-motion.



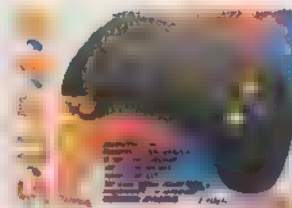
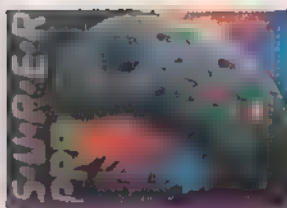
SUPER PRO 2: Compatível com o Mega Drive* este é o modelo mais completo e avançado do mercado. Tem 4 botões de disparo (A, B, C e A+B), 2 botões laterais de disparo que podem ser programados (em A, B ou C), 3 chaves seletoras de turbo e auto-fire com 2 velocidades para os botões A, B e C além da chave seletora "SPEED" que permite mais 2 velocidades de turbos; chave seletora de slow-motion e botão de pause. O botão de disparo A+B tem as velocidades programadas através das chaves seletoras independentes.



SUPER PRO 3: Compatível com os videogames Phantom System*, VG 9000* e VG 8000*, Dynavision 2* e 3*, Hi Top Game*, Top System* e Handyvision*. Neste modelo você escolhe sua melhor configuração de jogo, tanto nos 4 botões de disparo (2A e 2B) dispostos de forma cruzada, como nas 4 chaves seletoras de turbo independentes com 2 velocidades para cada botão, 2 botões laterais com função de direcional L e R além das chaves seletoras de programação que possibilitam o uso deste joystick nos consoles acima. É só você programar e aí jogar inclusive nos videogames dos seus amigos.



DEBULHADOR DE GAMES



Chips do Brasil

A venda nos grandes magazines e lojas especializadas.
Vendas no Atacado tel: 264.0644



In reino qualquer na Terra. O rei começa a ter atitudes estranhas. Todos pensam que ele ficou louco. Na verdade, um cara fez um vodu do monarca e passou a dar alfinetadas no boneco de pano para atormentá-lo. Sua missão é descobrir uma cura para o rei. Afinal, todo mundo acha que ele pirou.

Você controla três duendes: BoBo, Hooter e Dawyne, cada um com características especiais. É com eles que você deve encontrar a cura para o rei. Sua missão é descobrir quem está por trás do vodu. E, em seguida, salvar o monarca.

Mago sacana

O jogo começa diante da casa de um mago. Ele lhe dirá para descolar três ingredientes mágicos: um cogumelo, um elixir de aracnídeo e uma planta especial, tipo caveirinha. Maga Patalógica perde. Depois de dar um trampo maneiro atrás dos ingredientes, o mago apronta uma sacanagem. E tranca os três duendes no calabouço.

Tudo não passa de uma armadilha. Quando você encontra os três "ingredientes", descobre que o tal mago é o ator do conto. Mas é tudo mentira. Você está preso.

Fuja e, no embalo, solte um carinha que também está preso. Ele dirá para você ir atrás de Dawyne, o único que entrou, para a capaz de cartão. Shaw willz para a vitória em um minuto. Lá. Apenas a estória por detrás. Não, não imediatamente da vida. Lá que contava!

Duendes engraçados

BoBo, Hooter e Dawyne parecem os Três Patetas. Eles são muito engraçados. Você só pode acionar um deles de cada vez. Mas deve usar os três para resolver os enigmas. Quando um dos três faz algo errado, os outros dois fazem caretas de reprovação. Em compensação, se alguém dá um passo certo, o sorriso é largo. Este é um bom termômetro. Mas só funciona quando rola algo importante.

Gobliins é muito legal. Superengraçado e bastante colorido, o game parece infantil. Mas não é. O desafio é coisa de gente grande. As fases não têm scroll. Cada quebra-cabeça deve ser resolvido dentro dos limites da tela. Só o som deixa a desejar. Afinal, mesmo com placa de som, os efeitos são fracos, do tipo PC Speaker. Mas não desanime. Gobliins é daqueles games que fazem a gente perder noites de sono na frente da telinha. Um ótimo vício...



CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

AT 286 com clock de 16 MHz e 3 Megabytes livres de HD. Monitor VGA. Compatível com placas de som AdLib e SoundBlaster.

Três da Pateta

CADA UM TEM SUAS CARACTERÍSTICAS MAS TODOS SÃO IMPORTANTES O QUE VALE É O CONJUNTO

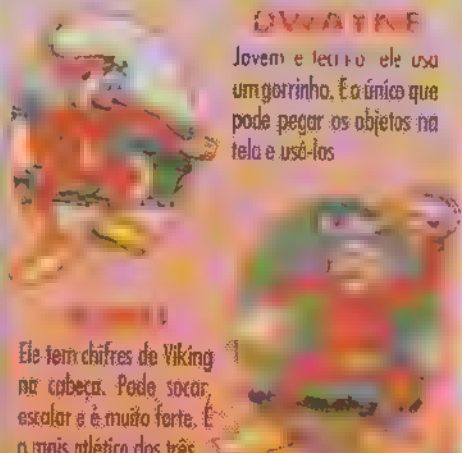
HOOTER

Mágico e o mais velho entre os três. Suas magias são meio estranhas: você nunca sabe ao certo no que vai dar.

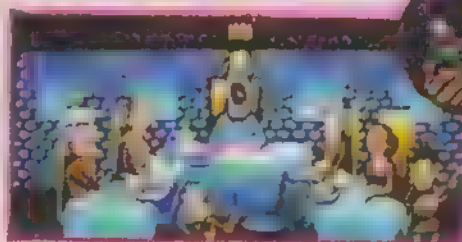
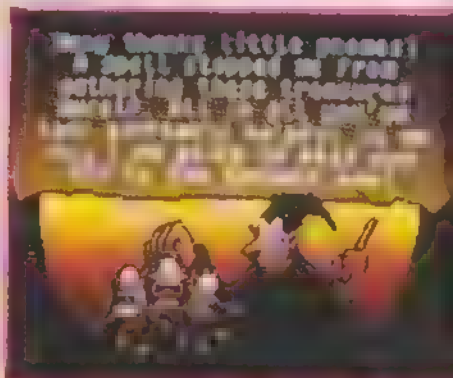


DWAYNE

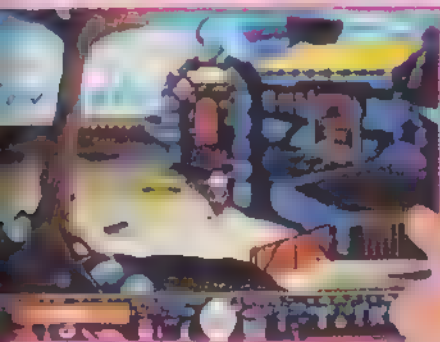
Jovem e leão ele usa um gorrinho. É o único que pode pegar os objetos na tela e usá-los.



Ele tem chifres de Viking na cabeça. Pode socar, escalar e é muito forte. É o mais atlético dos três.



Fase 1



Vá com Bo-

Bo e soque o arco da frente da casa do mago para fazer um chifre cair. Pegue e use o chifre com Dwain. Ao soprá-lo, um galho cairá. Faça Hooter usar sua magia no galho. Ele se transformará em uma picareta. Vá com Dwain e pegue a tal picareta. UFA, fim da fase.



Fase 12



Pegue a pena no tinteiro e use-a na perna do esqueleto. A caveira dará risada, deixando cair uma chave. Não chegue perto. Pegue o bilboquê e dê para a caveirona. Passe a mão na chave e entregue-a para o prisioneiro na gaiola. Antes de fugir, ele dirá que o sábio poderá ajudá-lo. Dê um tempo. Uma abelha surgirá. Use a magia na pena, ela se transformará num mata-moscas. Acabe com a abelha e use a magia nela. Ela virará um dardo. Jogue-o no quadro com a cara do mago. Uma portinhola se abrirá... surpresa... o vodu do rei cairá no chão. Antes de sair, não se esqueça de pegar o el xir (a garrafinha amarela). Fácil, você não acha?

Fase 4



REPOSIÇÃO FIQUE CUAQUE EM TRÊS FASES CABELUDAS

Entre na casa do mago com um diamante. Use a magia do Hooter na primeira planta. Ela vai esticar. Com Dwain, pegue o pote 1, do lado esquerdo da tela. Volte para perto da segunda planta, à direita, e use o pote. Uma mosca sairá de lá para distrair a planta gulosa. Faça BoBo subir na mesa, em direção ao livro. Vá e soque o livro. Suba com Dwain, sem esquecer o diamante, e deixe a pedra bem na mão do mago.

Conheça a mais nova loja de game do Jardins,
saiba como concorrer a Mountain Bikes, Mega-Drives, Super-Ness,
Master Systems, Cartuchos de games e vários outros prêmios.



os primeiros 50 inscritos não pagarão taxa de inscrição! • Início dia 20/11/93, término dia 20/12/93

OS LUTADORES



DUCK KING

O cara tem um visual entre punk e playboy. Mas é ágil paca e seu cenário é modernão: uma danceteria.

Head Spin Attack - $\leftarrow \rightarrow$ + soco
Break Storm - $\downarrow \nearrow \rightarrow \nearrow$ + chute
Beat Rush - $\rightarrow \leftarrow \rightarrow$ + soco
Dancing Dive - $\leftarrow \rightarrow \leftarrow$ + chute
Needle Low - \nearrow + D

Duck King dá altas boninhas (Head Spin Attack), bem ao estilo Blanka de Street Fighter 2.

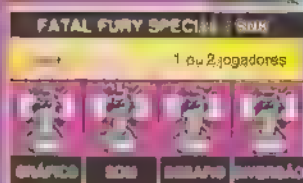


TUNG FU RUE

Este chinês é um velho mas não pense que isto atrapalha: ele manja de kung fu como ninguém

San'hibu - $\downarrow \nearrow \leftarrow$ + soco
Gekihou - C repetidamente
Ressenkyaku - $\nearrow \nearrow$ + chute
Shoha - $\nearrow \nearrow$ + soco

Pague um barba sapo nesta golpe novo de Tung Fu Rue uma aur (Gekihou) que ele duplica de tamanho



Fatal Fury 2

CENÁRIO



BILLY KANE

O inglês Billy foi chefe só na primeira versão. Suatela é uma fábrica, com engrenagens que tiram energia.

Tchudan Sansetsukon Zuki - $\leftarrow \rightarrow$ + soco
Koma Otosh - $\nearrow \nearrow$ + soco
Senpukon - soco repetidamente
Kyoshu Hishokon - $\nearrow \downarrow \nearrow \rightarrow$ + chute

Billy luta utilizando um



AXEL HAWK

É a versão branca do boxeador Michael Max, do Fatal Fury 1. Ele é folgado e invoca com qualquer um.

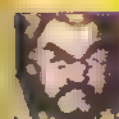
Tomado Upper - $\downarrow \nearrow \rightarrow$ + soco
Smash Bomber - $\nearrow \rightarrow$ + soco
Axel Dance - soco repetidamente

O tufão de Axel é igualzinho ao de Joe Higashi



ES NOVOS

CONHEÇA OS PERSONAGENS
QUE VOCÊ PODE COMANDAR



LAURENCE BLOOD

Laurence é muito rápido. Esse espanhol parece uma mistura de Bison com Vega e leva uma espada sob a capa.

Bloody Saber - ← ↓ ↘ → + soco
Bloody Spin - ← → + chute
Bloody Cutter - ↓ ↑ + soco



torpedo
(Saber)
Laurence
cutter



GEESE HOWARD

É o grande vilão da primeira versão. Também pudera, este norte-americano é difícil de segurar numa luta!

Rappuken (magia) - ↓ ↘ → + soco
Shippuken - ↓ ↙ ← + soco
Atemi-nage - ← ↙ ↓ ↘ → ↗ + soco



Saque se que
aniquila ma-
gia Rappuken



WOLFGANG KRAUSER

Krauser é o chefe final de Fatal Fury 2. E o cara é barra-pesada: grandalhão e esperto. Prepare-se!

Blitz Bal (magia) - ↓ ↙ ← + soco ou chute
Leg Tomahawk - ↓ ↘ → + chute
Atemi-nage - ← ↙ ↓ ↘ → ↗ + soco



Krauser é um
dos melhores
deste jogo.
Sua magia
(Blitz Bal)
em cima é
o melhor

NEO GEO

AGORA, BIG BRAR SOLTA UM RAFOO NA GALERIA * EM TODAS AS VERSÕES DE FATAL
OS LUTADORES PODERAM AVANÇAR E REGRUAR PERPENDICULARMENTE AO PLANO DA TELA

GRÁTIS PRA VOCÊ COLECIONAR CARDS ANIMADOS

Próxima edição da revista
AÇÃO GAMES traz mais cards
animados Street Fighter 2 com
imagem dos personagens e os
principais golpes. Chegue na
loja e escolha entre M. Bison
e Zangief. Ou então leve os
dois. Seus amigos vão ficar
impressionados na sua coleção.



LEMBRE-SE:
A cada 15 em 15 dias, AÇÃO GAMES
traz novos cards, com novos
personagens.

**AÇÃO
GAMES**



**OS MELHORES
LIGAM AQUI!**

900-0353

**DISQUE
GAME TV**

**A CADA DIA DICAS
DIFERENTES E OS
MAIORES
LANÇAMENTOS EM
VÍDEO GAMES.**

PEÇA PERMISSÃO PARA OS SEUS PAIS
CUSTO POR MINUTO R\$ 180,00

**MADONNA
AO VIVO E
EM CORES**



**O ROCK VIAJA COM BIZZ
NAS BANCAS**



VENDO

► Dynavision III com dois controles e quatro cartuchos. Alexandre S. Blecker, tel.: (051) 233-6879, Porto Alegre, RS

► Master System com dois controles, dois cartuchos e pistola. Fernando Pietro Bom, tel.: (011) 284-7407, São Paulo, SP

► Phantom System com dois controles, adaptador e cartucho com 190 jogos. Yuri Gaiba Mandanno, tel.: (011) 869-3719, São Paulo, SP.

► Mega Drive japonês transcodificado com três controles e um cartucho. Leonardo Coelho Zoratto, tel.: (0144) 42-6706, Tujã, SP.

► Phantom System com 12 cartuchos e adaptador. Flávio Vinicius B. Sousa, tel.: (086) 232-2682, Teresina, PI.

► Cartuchos usados de Nintendo. Lucas R. Domingues, tel.: (011) 294-3777, São Paulo, SP

► Master System com dois controles, um cartucho, pistola e óculos 3D. Ricardo Marques, tel.: (0132) 39-2597, Santos, SP

► O cartucho Final Fight, do Super Nintendo. Leandro Paggiaro C. Arruda, tel.: (011) 284-5107, São Paulo, SP

► O cartucho Super Mario Kart, do Super Nintendo. Marcel M. Koshi Nomoto, tel.: (011) 842-3955, São Paulo, SP

► Cartuchos usados de Mega Drive. Flávio A. Aguiar, tel.: (011) 834-0121, São Paulo, SP.

► Cartuchos usados de Master System, Mega Drive e Super Nintendo. Eryl Salles, tel.: (021) 390-6731, Madureira, RJ.

► Mega Drive japonês transcodificado com dois controles e dois

cartuchos. Denner P. M. P. Vieira, tel.: (067) 453-7666, Caarapó, MS

► Phantom System com quatro controles, quatro cartuchos e adaptador Toninho, tel.: (011) 282-0133 R.339, São Paulo, SP

► Master System com dois controles, rapid fire, óculos 3D, pistola e oito cartuchos. Janjano Trevisan, tel.: (041) 772-1687, Curitiba, PR.

► Phantom System completo com 13 cartuchos e pistola. Felipe G. Pinto, tel.: (021) 270-2806, Rio de Janeiro, RJ.

► Master System III com um cartucho e três controles. Luiz A. Teixeira Jr., tel.: (021) 722-0778, Niterói, RJ

► Phantom System com dois controles, adaptador e 11 cartuchos. Fernando Sugimoto, tel.: (011) 469-8631, Mog. das Cruzes, SP.

► Os cartuchos Saga e The Secret of Shobol, do Master System. Ricardo Sakamoto, Av. Delfino Cerqueira, 515, CEP 06322-060, Carapicuíba, SP

► Mega Drive II com três controles e oito cartuchos. Fátima, tel.: (021) 284-3322 R.366, Rio de Janeiro, RJ

► Micro computador APPLE II, Laser II completo por um Super NES completo. Daniel ou Rose, tel.: 011 834-5182, 877 1377, São Paulo, SP

► Bicicleta Monark usada pelos cartuchos Pit Fighter do Super Mario Kart, do Super Nintendo. Ronaldo Mateus P. Alves, tel.: (0247) 29 9384, Campos, RJ

► Cartuchos usados de Mega Drive por outros de meu interesse. André Ferreira Luna Batista, tel.: (031) 486-3147, Belo Horizonte, MG.

► O cartucho Super Hang On, do Mega Drive, por Lakers vs Celtics. Ávaro Pava de Souza, tel.: (061) 567-0136, Brasília, DF

► Cartuchos usados de Mega Drive. Bruno A. B. Pereira, tel.: (061) 585-2644, Brasília, DF

► Super Nintendo com três controles e três cartuchos por Mega

Drive com dois controles e dois cartuchos a combinar. Marlene, tel.: (011) 289-4369, São Paulo, SP

► Mega Drive com dois controles e um cartucho por Super Nintendo. Thomaz A. Rodrigues, tel.: (0172) 24-0224, S.J. Rio Preto, SP

► Console Nasa, compatível com Nintendo, com quatro jogos e um Master System. Sérgio Abdallan, tel.: (011) 919-3999, 919-9440, São Paulo, SP

► Super Nintendo por um Mega Drive completo com adaptador. Michel Andre B. Santos, tel.: 354-1143, Porto Xavier, RS

► Cartucho com 64 jogos de Nintendo por fitas de Game Boy. Arthur ou Fausto, tel.: (011) 1279, São Paulo, SP

► As edições 01 a 06 da revista Ação Games. Ronaldo M. P. Alves, tel.: (0247) 29-9384, Campos, RJ

► Controle para Super Nintendo com turbo. Rafael Paniz, Rua Osório, 60 casa 01, Lagoa Conceição, CEP 88062-111, Florianópolis, SC

► A edição 29 da revista Ação Games. Odair C. Silva, Rua Ornelas, 76, Paraíso, CEP 04000-010, São Paulo, SP

► Os cartuchos Rock e Futebol 1 e 2, do Master System. Nelson Cosme Vieira de Aquino, tel.: (13) 68-8031, São Vicente, SP

► A caixa do cartucho Son of the Mega Drive. Gabriel A. C. Castro, tel.: (021) 511-3564, Leblon, RJ

► As edições 01 a 28, 32 e 33 da revista Ação Games. Danilo Costa, tel.: (021) 293-3857, Rio de Janeiro, RJ

PARA ANUNCIAR

Você escolhe onde quer anunciar e escreve seu classificado em uma carta para: **Agência de Anúncios, 5777, 2º andar, CEP 05479-900, São Paulo, SP. Os anúncios são GRÁTIS**

"EU QUERO PRO"

NA HORA DA COMPRA
NÃO SE ENGANE COM
AS "IMITAÇÕES". SE TEN-
TAREM TE "EMPURRAR"
OUTRA MARCA, MOSTRE
ESTE ANÚNCIO.

ANWSE



SÓ O LEGÍTIMO
VEM COM CHAVEIRO

Chips do Brasil

A VENDA NAS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS — VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644

BRASIL: Lojas Americanas • Mesbla • **SP:** Fotoprint • Foto Elite • Eletrônica Catv • Star Presentes • Foto Uadia • Dolar Som • Eletrônica Santana • Rede Brasileira de Supermercados • Carrefour • JM Toy's Games • Tech Video • David da Costa • Eldorado Plaza • Gamemania • Eletrônica Sta. Efigênia • Mappin • Paiva Foto Som • Wicale • Eletrônica Codo • V.C.C. • Cinótica • G.S.R. • João • Foto Bella Center • Power Conversion • Brasimac • Ki-Hi • Bruno Blois • Relojoaria Okabe • Lojas Nippon • Eletro Sol • Bazar Flipper • Ponta Frio • Relojoaria Maeda • Coop. Banco do Brasil • System Games • Tity's Video • Pais Mendonça • Supermercados D'Ávila • **INTERIOR:** Skina Magazine • Carrefour • Brinquetrem • Hi-Tec • Brasimac • Tavetel • Fernandes • All Color • Bolinha Brinquedos • Casa Bongo • Curadinho • Foto Otica Ferrari • Marjorie Video • Supermercado Erxuta • Dado Presentes • Pop Games • João Som • Prudente • Visótica • **RJ:** Fotomania • Pompadour • Ponta Frio • Alvilar • W. Shock • Telario • Onça Sarena • Léo Foto • Otica Sulca • Carrefour • Fotológica • Soljags • Depia • Charme Distribuidora • Neo Boy • **MG:** Casa Harmonia • Kika Colorida • Carrefour • Transistor • Rota Plus • Hot Som • Eletrônica Quarenti • Eletrônica Futuro • Eletrônica Musical • Foto Elias • Som Maior • B. Shock • Brasimac • Sendas • Foto Retes • Fotosom • Tempos Discos • Casa Assis • **PR:** Hermes Macedo • Game Center • Foto Maringá • Tradison • Amplison • Eletrônica Video Som • Audio Color • Ueta • Celi Video • Brasimac • Love Sons • Poltrônica • J. Matsukura • Covitec • All Games • Yas • Opsom • Fantasia Games • Shop Som • Carrefour • **SC:** Som Maior • Lojas York • World Games • K.G. • Casa Benedetti • Bellini • Foto Lassi • Lojas Klein • Fialho • **RS:** Focos Video • Jô Discos • Lojas Multisom • Simar • Vpram • Passio Musical • Rádio Vidua • Novelto • Eletro Rádio Astral • Casa dos Gravadores • Anna Decker • R. B. Livranas • Tche Video • Griffe • Mil Sons • **CE:** Eletrônica Adial • Top Data • Eletrônica Confiança • F. Walter • King Jole • Eletrônica TV Som • S. Nobre • Vital • Eletrônica TV Rádio • Lojas Paraíso • Vital Games • Galaxian Games • **PE:** Game System • Aky Video • Lojas Varão • Super Toy • Miper Shock • Master Brinquedos • Watt • **DF:** Tevebras • Acqua Meninos • Brashock • DF Shock • Ponta Frio • **GO:** Brasimac • **RN:** Game Mania • **PA:** Fox Video • **MS:** Brasimac • A. Shock • Tocyassu

PRO-1 COMPATÍVEL COM ATARI E MASTER SYSTEM • Design anatômico • Chaveamento para os dois sistemas • Manche do direcional removível • Acionamento com borrachas condutivas.

PRO-2 COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE • Design anatômico • Sistema turbo programável • Manche do direcional removível • Acionamento com borrachas condutivas • Leds indicadores de power e turbo • Slow-Motion (Camera-Lenta) Programável.

PRO-3 COMPATÍVEL COM PHANTOM SYSTEM, VG 9000, HI-TOP GAME • Design anatômico • Sistema turbo programável • Manche do direcional removível • Leds indicadores de power e turbo.

PRO-4 COMPATÍVEL COM DYNAVISON 2 e 3 • Design anatômico • Sistema turbo programável • Manche do direcional removível • Leds indicadores de power e turbo • Saída para fone de ouvido.

PRO-5 COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE • Design anatômico • Manche do direcional removível • Acionamento com borrachas condutivas.



EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

AÇÃO GAMES

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Editora-chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor Assistente: Roberto Guimarães
Diagramadores: Claudio Santos Albuquerque, João Ailton Oliveira Andrade
Assistente de Redação: Érica Luisa Assan Câmara
Colaboradores: Arte - Jusse José Filho, Simone Zucas. Revisão - Suzete Stimpel. Ilustração - Sérgio Carreiras. Fotografia - Ivan Carneiro.
Designer Gráfico - Tadeu Cerqueira Pereira. Consultores - Ângelo Ishi, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô e Wagner P. Hernandez. Texto - Ivan David Silva, Suzete Stimpel.
Tradutor - Luis Fábio Marchesoni R. Mietto

PUBLICIDADE

Diretor de Publicidade: Claudio Santos
Supervisores de Contas: Afonso Palomares, Nilo Galdeano Bastos, Ricardo Santos
Gerente: Alaôr Machado
Contatos: Marcelo Cataldi, Nádia Lappas, Reginaldo Andrade
Marketing Publicitário: Denise Terranova
Coordenadores: Antonio Perissinotti, Igor Assan, José Soares

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Miranda Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Anovaldo Carrera Dias
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsenti

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. ISSN 0104-1630, edição 46, novembro de 1993. São Paulo - Redação e Correspondência: Av. Nações Unidas 5777 - CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - grupos 1534/35 - Centro - CEP 20020-080, tel: (021) 532-0313 (PABX), fax: (021) 532-1486, CP 4816. Circulação desta revista: 1ª quinzena de novembro/93. Números atrasados: ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou do distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP S/A - Distribuidora Nacional de Publicações, Caixa Postal 2505, Osasco - SP, Cep 06053-990, tel: (011) 810-5001 ramal 213 ou 244, fax: (011) 810-4800. Serviço ao assinante: tel: (011) 823-9222

Fotolito: Grafcolor, Fotoline Ltda.
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

**NÃO PERCA
NA PRÓXIMA
EDIÇÃO**

DAQUI A
15 DIAS
NAS BANCAS

MEGA GUNSTAR HEROES



Prepare-se para o superdesafio deste game cheio de ação e onde tudo acontece muito rápido

SNES SUPER NOVA

Detone a continuação de Darius, um verdadeiro clássico do Super NES

MASTER PRINCE OF PERSIA



As dicas, passwords e pegadinhas deste jogoão feito originalmente para PC

**E TEM MAIS
CARDS ANIMADOS:
BISON E ZANGIEF**

**AÇÃO GAMES
DÁ O SERVIÇO COMPLETO**



EDITORA
AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

CONTIGO
Atualidades - TV

BIZZ
Rock, Pop, Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS
Fotos e Letras Traduzidas

SET
Cinema e Vídeo

SET 1000 VÍDEOS
Seleção dos Melhores Vídeos

OS CAMINHOS DA TERRA
Natureza, Aventuras e Ecologia

FLUIR
Surf

BOA FORMA
Ginástica, Esporte e Saúde

HORÓSCOPO
Astrologia

HORÓSCOPO ANUAL
Previsões

SAÚDE É VITAL
Prevenção e Saúde

CARÍCIA
Comportamento Jovem

AÇÃO GAMES
O Mundo dos Games

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP

Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 229-2134 - Fax: (061) 226-3644

Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (019) 32-7975

Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel.: (031) 224-9534 - Fax: (031) 226-2059

Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844

Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax: (051) 223-9528

Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel.: (0482) 32-0519



Trax[®]

PRODUTOS IMPORTADOS

VENDAS ATACADO E VAREJO
R: DOMINGOS DE MORAIS, 1321
VILA MARIANA-SP - BRASIL
CEP 04009-003
TELS: (011) 573.4791 \ 575.1190 FAX: 884.8920

TRAX NA CABEÇA!!!





TPC-1

Para Dynavision 2 e 3



TPC-2

Para Mega Drive* e Genesis*



TPC-3

Para Phantom System*, Hi-Top Game* e Turbo Game*



TPC-4

Para Master System* e Aiari*



TPC-5

Para SNES* e Superfamicom*



TPC-6

A DYNACOM APRESENTA:

ASAS INDOMÁVEIS

Seu game está na mira dos ASAS INDOMÁVEIS DYNACOM, a mais moderna e completa linha de joysticks tipo ASA do mercado. Os TPCs 1, 2, 3, 4, 5 e 6 são as armas ideais para você mandar tudo pelos ares: são firmes e confortáveis com seu design anatômico e têm Turbo ao alcance da mão. Além disso, vêm com mini-manche removível como nos caças americanos. Dá só uma olhadinha!

TPC-1 tem turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B, A + B e Slow-Motion;

TPC-2 tem turbo automático separado para os botões A, B, e C e Slow-Motion;

TPC-3 tem turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B e A + B e Slow-Motion;

TPC-4 tem botões A, B e A + B e dois tipos de velocidade turbo: 5 tiros/seg. e 10 tiros/seg.

TPC-5 tem botões A, B, X, Y, R e L e Turbo Total para todos os botões;

TPC-6 tem turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B e A + B e Slow-Motion.

A partir de agora suas batalhas vão ser coisa de cinema.

DYNACOM